ATARI magazin

2 März./April '95
5. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Tolle Sparangebote

* NEU * NEU *
PC-Crossformer 3.0

Bericht: **Pentium der Rechenkünstler mit Fehler**

News für den Atari
World Soccer
Cavernia
Thinx
Adalmar
Tips & Tricks
Player-Printer
Gefüllte Kreise
Workshops
Basic-Kurs
Programmiersprachen
Quick: Bildschirm verstecken
Grafinoptikum - GIAZ Konverter



Lehrreich: Programmiertechnik 3+4



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Desktop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jeder Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Level erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Level kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Lieber Atari Freund,

wieder einmal haben Sie termingerecht das neue ATARI magazin in den Händen - obwohl wir diesmal mit einigen Schwierigkeiten zu kämpfen hatten. Murphy's Gesetze und der Spruch "Ein Unglück kommt selten allein" haben sich erneut bestätigt und zugeschlagen.

Markus mußte sich mit seiner defekten Anlage auseinandersetzen, Sascha hat sich bei einem Arbeitsunfall gleich beide Hände zerschnitten, was die Tipparbeit am Computer natürlich nicht vereinfacht hat, und zu guter Letzt habe ich selbst einige Tage krank im Bett verbracht.

Aber dennoch haben wir wieder alles in den Griff bekommen, und Sie können jetzt das neue ATARI magazin, das PD-MAG und auch das neue SYZYGY genießen.

Tolle Angebote und wenig Bestellungen!

Bedauerlich war der diesjährige Weihnachtsumsatz, der so gut wie gar nicht stattgefunden hat. Auf Grund unserer günstigen Angebote, tollen Weihnachtspreise (auf Seite 16) und Raus-Raus-Raus Aktion (auf Seite 41), haben wir vorsorglich genügend Disketten bestellt. Aber der Frust war groß, als nur ein paar Bestellungen eingegangen sind.

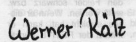
Diese Angebote finden Sie auch in dieser Ausgabe. Es sieht so aus, als ob der ATARI nicht mehr an erster Stelle bei den Usern steht. Viele haben bereits einen anderen Computer, meistens einen PC.

Jede Bestellung zählt!!!

Dies sollte Sie aber nicht abhalten auch noch ein wenig Geld für den Atari auszugeben. Es müssen ja keine großen Beträge sein, aber wir sind nun einmal auf Bestellungen angewiesen, ansonsten rechnet sich der ganze Produktionsaufwand nicht mehr.

Es wäre doch bedauerlich, wenn wir unsere Aktivitäten für die Atari's einstellen müßten. Jeder User müßte im Monat nur für 20,- DM etwas bestellen und schon wären unsere Probleme Schnee von gestern.

Also ran, ich zähle auf Euch und verbleibe
mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

P.S.: Falls Sie die Bestellkarte für den historischen Kalender nicht brauchen, geben Sie die Karte doch bitte an Verwandte oder Bekannte weiter!!!

INHALT

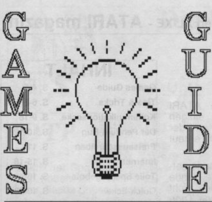
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 1. April

Beachten Sie bitte die Seiten

16 (Sparangebote)

41 (Raus-Raus-Aktion)

48 (Syzygy + PD-MAGazin)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Atarianer!

Wieder einmal möchte ich versuchen, Euch mit ein paar Tips zu höheren Punktezahlen bei diversen Spielen zu verhelfen. Also, los geht's:

Ninja Mission

Die grün blinkenden Typen sind solange sie blinken unverwundbar, also vorsicht. Wenn das blinken aufhört solltet Ihr sie Euch aber schnappen, denn dabei findet man oft 'ne Waffe.

Starriders 2

Das Spiel läßt sich nur schaffen, wenn man alle Städte des Gegners vernichtet hat. Solange noch feindliche Städte existieren, kann der Gegner immer neue Raumflotten in das eigene Sonnensystem schicken.

Protector

Am besten läßt man den Gegner die Bombe bauen und wartet direkt über dem feindlichen Stützpunkt, um sie zu klauen. Dann das Baby fallen lassen und BOOOMMMM, Spiel vorbei!

Silent Service

Wenn keine Zerstörer in der Nähe sind, kann man sich ganz nah 'ranpirschen und dann alle Maschinen stoppen. Die Feindschiffe bewegen sich dann auch nicht und man kann den Dingern aus 1000 Yards oder weniger einen Volltreffer verpassen.

Ostfront 41

Versucht immer die gegnerischen Truppen mit großen und starken Verbänden einzukesseln. Bei solchen Angriffen sind die eigenen Verluste meist recht gering.

Broadsides

Bei allen Gefechten ist ein langsamer Gegner besser zu treffen als ein schneller, deshalb solltet Ihr den feindlichen Schiffen erst die Segel wegfetzen bevor der Rumpf durchlöchert wird.

So, mehr fällt mir diesmal nicht ein. Bis demnächst,

Sascha Röber

Alternate Reality Specials

Hier nun also der letzte Teil unserers Alternate Reality Specials:

Einige Kurztips:

- Wer diseased (verseucht) ist, kann sich bei einem Brunnen auf Level 2 entseuchen lassen.

- Flame Demons bringen viele XPs und fördern damit ein schnelles aufsteigen in einen höheren Level.

- Versuchen Vollmitglied in der Kirchengilde zu werden, damit hat man gute Chancen gegen Untote usw.

- Um den Mirrored Shield beim Horse zu bekommen, muß man ein bestimmtes Kleidungsstück besitzen und DIESES AUCH TRAGEN! Es dauert natürlich einige Zeit, bis man alle Sachen im Shoppe gekauft, getragen und dem Pferd gezeigt hat...

Das waren also unsere Tips für ALTERNATE REALITY - THE DUNGEON !

ARCHON

Nun also wie versprochen die Tips zu ARCHON:

Wie bekannt ist, besteht das Spielfeld bei ARCHON aus neun mal.neun Feldern. Es gibt immer schwarze, immer weiße und wechselnde Felder.

Um zusätzliche Figuren zu bekommen, muß man folgendes machen: Beispiel: Wenn Weiß beginnt, muß der weiße Zauberer ein immer weißes Feld erreicht haben, bevor die wechselnden Felder schwarz bzw. weiß werden. Wenn er dieses erreicht hat, kann er mittels der REVIVE Funktion eine Figur wiederbeleben, die er noch nicht verloren hat!

Um die Funktion anwählen zu können, muß aber schon

eine Figur verloren sein, am besten opfert man dazu einen Knight oder Goblin. Wenn man im REVIVE Menü ist, geht man mit dem Cursor ganz nach unten auf die Liste, wo sich kein Icon befindet und klickt dort an. Je nachdem auf welchem Feld man sich befindet, erhält man eine andere Figur. A1 ist die obere rechte Ecke. Die Felder sind im einzelnen:

H4	Djinni	D2	Golem
G9	Zauberer	I2	Ritter
D7	Golem	H2	Djinni
D4	Golem	B1	Valküre
C3	Bogenschütze	A2	nichts
B4	Valküre	C6	Bogensch.
F4	Einhorn	F7	Einhorn
G3	Ritter	G6	Ritter
F2	Einhorn	C9	Zauberer !
B8	Valküre	A9	nichts
A7	nichts	I7	Ritter
H8	Djinni	I9	Ritter

Zu beachten ist, daß IMMER weiße Figuren entstehen, d.h. auch wenn schwarz diesen Trick anwendet, entstehen weiße Figuren, die auch nur der weiße Spieler kontrollieren kann !

Viel Spaß wünscht Frederik Holst

PD - Neuheiten - Übersicht

Lösungsweg "THE SEVEN KEYS"

I - Inventur

T - Textwiederholung

SAVE - speichert Spielstand (nur vor dem Tor)

REISEN - kann man in beliebiger Reihenfolge der 7- Zeiten

PASSWORT - danach Eingabe des Passwortes (7-Mal)

REISEN 1 (Pharaonen)

HOCH, KUESSE, S, S, AUS, O, SCHWIMME, TAUCHE, NIMM AXT, HINAUS, W, S, AN, N, RUNTER, ZERSCHLAGE FAESSER (Passwort: ANCH) ---> Gegenwart

REISEN 2 (Gegenwart)

J, <RETURN>, ENDE ((Passwort: ATARI) ---> Gegenwart

REISEN 3 (2. Weltkrieg)

Durch den Zufallsgenerator ist das Erreichen des Bunkers fast unmöglich!

N, N, O, O, S, O, RUNTER, (UNTERSUCHE TISCH, UNTERSUCHE KARTE), NIMM KARTE (Passwort: BOMBE) ---> Gegenwart

REISEN 4 (Steinzeit)

4x <RETURN>, NIMM BEIL (Passwort: UNGA) ---> Gegenwart

REISEN 5 (Tod)

(UNTERSUCHE TYP, UNTERSUCHE KNOCHEN), NIMM SCHLUESSEL (Passwort: KNOCHEN) ---> Gegenwart

REISEN 6 (Ritterzeit)

N, so lange S und N im Wechsel, bis 'Die Wache guckt weg' steht, dann erst NIMM GOLD, S, GEBE GOLD (Passwort: EHRE) ---> Gegenwart

REISEN 7 (Zukunft)

R2D2 (Passwort: ATOME) ---> Gegenwart

Zum Schluß vor dem Tor einzeln die Passwörter eingeben, auch durcheinander.

z.B.: PASSWORT, <RETURN>, ANCH, <RETURN>, PASSWORT, <RETURN>, ATARI, <RETURN>, usw. ---> ENDE

Viel Spaß beim Spiel wünscht

Gerd Glaß

TIPS UND TRICKS

** Gefüllte Kreise in ATARI-Basic **

Für Anfänger (und nicht selten auch für fortgeschrittene Programmierer) ist es oft schwer, einen gefüllten Kreis in ATARI-Basic zu programmieren.

In Turbo-Basic geht das schön einfach mit dem CIRCLE- und PAINT-Befehl, aber beides fehlt in ATARI-Basic. Um dem abzuhelfen, gibt es eine kleine Routine, die den Kreis mit einem einfachen Trick so zeichnet, daß er horizontal und vertikal gespiegelt wird, d.h. was in der linken oberen Ecke gezeichnet wird, das entsteht auch fast gleichzeitig in der rechten unteren usw.

Dies beschleunigt nicht nur die Zeichengeschwindigkeit, sondern ermöglicht auch ein schnelles Füllen durch PLOT- und DRAWTO-Befehle. In dem kleinen Beispiel-Programm werden mehrere gefüllte Kreise in Graphics 15 gezeichnet, die danach sogar noch durch Farbwechsel animiert werden. Jeder kann diese Routine in sein eigenes Basic-Programm übernehmen und nach Belieben ändern.

Zu beachten ist nur, daß die Variable A die Spalte, B die Zeile, R den Radius und C die Farbe festlegt. Wenn man den Radius nicht zu groß gewählt hat, funktioniert die Routine immer. Probieren Sie es einfach mal aus!

Thorsten Helbing

Listing

```
0 REM SAVE "D:KREISE.BAS
10 REM ******************************
15 REM *                            *
20 REM * Gefuellte Kreise in Gr. 15 *
25 REM *     fuer ATARI-Basic       *
30 REM *  Vorgestellt von WASEO     *
35 REM *                            *
40 REM ******************************
50 A=80:B=96:R=50
60 REM A=Spalte,B=Zeile,R=Radius
70 REM ---------------------------
80 GRAPHICS 15+16:C=1
90 Y=0:X=R:P=0:COLOR C
100 PLOT A+X,B+Y
110 DRAWTO A-X,B+Y
120 PLOT A+X,B-Y
130 DRAWTO A-X,B-Y
140 PLOT A+Y,B+X
150 DRAWTO A-Y,B+X
160 PLOT A+Y,B-X
170 DRAWTO A-Y,B-X
180 F=P+Y+Y+1
190 G=F-X-X+1
200 Y=Y+1
210 P=F
220 IF ABS(G)<ABS(F) THEN X=X-1:P=G
230 IF X>=Y THEN 100
240 R=R-5:C=C+1:IF C>3 THEN C=1
250 IF R>0 THEN 90
260 A=PEEK(708):B=PEEK(709)
270 C=PEEK(710)
280 FOR I=1 TO 15:NEXT I
290 POKE 708,B:POKE 709,C:POKE 710,A
300 FOR I=1 TO 15:NEXT I
310 GOTO 260
```

600XL auf 64kB für unter 20,-DM !

Wer noch einen 600XL im Schrank stehen hat und sich ärgert, daß der mangels Speicher nicht brauchbar ist, dem kann geholfen werden.

Im 600 XL werden DRAM's mit 16k*4 und 150 ns verwendet. Glücklicherweise gibt es dazu pinkompatible DRAM's mit 64k*4 unter der Bezeichnung 41464 oder 4464 mit ebenfalls 150 ns.

Einbau:

Zuerst wird ein RAM (Bezeichnung 4416) aus dem 600XL entnommen und durch das neue RAM ersetzt. Dann Rechner einschalten. Wenn er nicht startet, gibt es wahrscheinlich Kontaktprobleme.



In diesem Fall den Schaltkreis herausnehmen und wieder reinstecken. Wenn der Rechner startet können Sie das selbe mit dem anderen RAM machen.

Wenn Sie im Basic jetzt Ihre Speichergröße überprüfen, werden sie sich sicherlich wundern, daß sich gar nichts verändert hat. Das liegt daran, daß der 600XL durch eine zusätzliche Schaltung alle RAM-Zugriffe über 16kB abfängt. Diese Schaltung umgeht man so:

Den Schaltkreis U18 (74LS32) entnehmen, er wird nicht mehr gebraucht. An Kontakt 8 des Sockels von U18 wird ein Draht angelötet. Das andere Ende wird an Pin 8 des Schaltkreises U16 (74LS51) gelötet. Dafür muß der U16 erst herausgenommen und das Beinchen 8 hochgebogen werden.

Zum Schluß müssen noch die Adressleitungen A14 und A15 zu den Multiplexern (74LS158) U5 und U6 geführt werden. Die Reihenfolge der Adressleitungen ist hier egal. Bei U5 wird ein Draht an Pin 3 und bei U6 ein weiterer Draht an Pin 10 gelötet (Beinchen hochbiegen). Die beiden anderen Drahtenden müssen nun an A14 und A15 vom Systembus angelötet werden. Ich habe dies bei den Kontakten 18 und 20 (Unterseite) des Expansionsports bzw. Bus-Steckers gemacht.

Bauteile:

2 DRAM 4464 oder 41464 mit 150 ns

3 kurze Drähte aus Schaltlitze

Achtung: Ohne Gewähr. Wie immer bei Hardwarebasteleien und Lötarbeiten übernehmen wir keine Garantie. Vielleicht sollten Sie sich vorher noch mit Thomas kurzschließen bevor wirklich ein Kurzschluß kommt. Hier seine Adresse: Thomas Haese, Metzer Str. 6, 16548 Glienicke.

Micro Illustrator Bildlader

```
5 REM * Micro Illustrator Bildlader
6 REM * in BASIC
7 REM * Peter Blinzer '86
10 DIM FN$(15):GOSUB 32000:GOSUB 1000:POKE 106,PEEK(106)-34
20 TRAP 40000:TRAP 20:GRAPHICS 0:? :? "Geraet/Filename:";:INPUT FN$
30 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,FN$
40 POKE 560,DLEL:POKE 561,DLEH:POKE 88,SCL:POKE 89,SCH
50 JNK=USR(ADR(MILOAD$))
60 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,A
70 CLOSE #1:GRAPHICS 0:GOTO 20
1000 GRAPHICS 24
1010 DLEL=PEEK(560):DLEH=PEEK(561):SCL=PEEK(88):SCH=PEEK(89):DLP=DLEL+256*DLEH+3
1020 IF PEEK(DLP)=15 THEN POKE DLP,14
1030 IF PEEK(DLP)=79 THEN POKE DLP,78:DLP=DLP+2
1040 IF PEEK(DLP)<>65 THEN DLP=DLP+1:GOTO 1020
1050 RETURN
32000 DIM MILOAD$(275)
32010 FOR I=1 TO 275:READ Z:MILOAD$(I,I)=CHR$(Z):SUM=SUM+Z:NEXT I
32020 IF SUM<>33490 THEN ? "FEHLERHAFTE DATA ZEILEN!":END
32030 RETURN
32040 DATA 104,162,16,169,7,157,66,3,160,1,132,213,169,0,157,72,3,157,73,3,32,86
,228,164,213,192,8,208,2
32050 DATA 133,212,192,14,48,7,192,19,16,3,153,182,2,200,192,28,48,219,16,8,80,4
6,66,46,32,39,56,54,169,0
32060 DATA 133,219,133,220,165,88,133,215,133,217,165,89,133,216,133,218,169,0,1
33,214,157,72,3,157,73,3
32070 DATA 32,86,228,16,1,96,168,41,128,133,222,152,41,127,208,24,169,0,157,72,3
,157,73,3,32,86,228,133
32080 DATA 214,169,0,157,72,3,157,73,3,32,86,228,133,213,169,0,157,72,3,157,73,3
,32,86,228,133,221,160,0
32090 DATA 165,221,145,215,56,165,213,233,1,133,213,165,214,233,0,133,214,144,17
0,165,212,201,2,208,10,230
32100 DATA 215,208,73,230,216,208,69,144,219,230,220,24,165,215,105,80,133,215,1
44,2,230,216,169,96,197
32110 DATA 220,208,48,169,0,133,220,165,219,208,19,169,1,133,219,24,165,217,105,
40,133,215,165,218,105,0
32120 DATA 133,216,144,21,169,0,133,219,24,165,217,105,1,133,215,133,217,165,218
,105,0,133,216,133,218,165
32130 DATA 213,208,7,165,214,208,3,24,144,160,165,222,16,13,169,0,157,72,3,157,7
3,3,32,86,228,133,221,24
32140 DATA 144,156
```

PLAYER-PRINTER

```
0 REM SAVE "D:PLAYPRNT.BAS
10 REM +--------------------------------+
15 REM !PLAYER-PRINTER ! VERSION 1.0!
20 REM +--------------------------------+
25 REM !Genriert Player und schreibt!
30 REM !auf ihm bis zu 7 Buchstaben !
35 REM +--------------------------------+
40 REM ! von WASEO                      !
45 REM !    c/o Thorsten Helbing        !
50 REM !    Hopfenhellerstrasse 5       !
55 REM !    3425 Walkenried/Harz        !
60 REM +--------------------------------+
65 REM !Programmiert in ATARI-Basic.!
70 REM +--------------------------------+
80 GOSUB 410
90 REM *** PM-INIT ***
100 A=PEEK(106)-8
110 POKE 54279,A:PMST=A*256
120 POKE 704,138:POKE 764,255
130 POKE 53248,112:POKE 53256,1
140 POKE PMST+512,0:U=USR(ADR(MOV$),PMST+512,PMST+513,128):POKE 53277,3
150 GRAPHICS 0:POKE 710,0:POKE 82,0:POKE 752,0:POKE 559,46
160 ? CHR$(125);
170 ? "*********** PLAYER-PRINTER ************":?
180 ? "Wort mit bis zu 7 Buchstaben eingeben:":INPUT WORT$
190 POKE 752,1:IF WORT$="" THEN 150
200 ? "u":FOR X=1 TO LEN(WORT$):POSITION (X-1)*7,6
210 B=ASC(WORT$(X,X)):INV=0:IF N THEN M=M+1:N=0
220 IF B<=31 THEN B=B+64:GOTO 270
230 IF B<=95 THEN B=B-32:GOTO 270
240 IF B>=128 AND B<=159 THEN B=B-64:INV=1:GOTO 270
250 IF B>159 AND B<=224 THEN B=B-160:INV=1:GOTO 270
260 IF B>224 THEN B=B-128:INV=1
270 I=(PEEK(756)*256+8*B)
280 FOR Q=0 TO 7
290 FOR L=1 TO 2
300 Z=PEEK(I+Q):IF  NOT INV THEN POKE PMST+512+X*16-10+Q*2+L,Z
310 IF INV THEN POKE PMST+512+X*16-10+Q*2+L,255-Z
320 NEXT L
330 NEXT Q
340 NEXT X:POKE 82,0
350 POSITION 0,11:? "START=Nochmal"
360 POSITION 25,11:? "SELECT=Ende":POKE 752,0
370 IF PEEK(53279)=5 THEN POKE 53248,0:END
380 IF PEEK(53279)=6 THEN 140
390 GOTO 370
400 REM *** BEWEGUNGSROUTINE ***
410 DIM MOV$(76),WORT$(7)
420 RESTORE 440:FOR I=1 TO 76:READ D:MOV$(I,1)=CHR$(D):S=S+D
430 NEXT I:IF S<>12111 THEN ? CHR$(253);"Daten-Fehler!":END
440 RETURN
450 DATA 104,240,10,201,3,240,7,170
460 DATA 104,104,202,208,251,96,104,133
470 DATA 213,104,133,212,104,133,215,104
480 DATA 133,214,104,133,217,104,133,216
490 DATA 166,216,202,224,255,208,14,134,216
500 DATA 166,217,208,1,96,202,134,217
510 DATA 160,0,240,2,134,216,160,0
520 DATA 177,212,145,214,230,212,208,2
530 DATA 230,213,230,214,208,217,230
540 DATA 215,208,213,96
```

PLAYER-LAUFDEMO

```
0 REM SAVE "D:PMLAUF.BAS
10 REM +--------------------------+
15 REM !KLEINE-PLAYER-LAUF-DEMO!V1.0!
20 REM +--------------------------+
25 REM ! Generiert einen Player und !
30 REM !  animiert ihn zum Laufen   !
35 REM +--------------------------+
40 REM ! von WASEO                  !
45 REM !     c/o Thorsten Helbing   !
50 REM !     Hopfenhellerstrasse 5  !
55 REM !     3425 Walkenried/Harz   !
60 REM +--------------------------+
65 REM !Programmiert in ATARI-Basic.!
70 REM +--------------------------+
80 GRAPHICS 0:POKE 752,1:GOSUB 490:? CHR$(125);
90 ? "*** Player-Lauf-Demo von WASEO ***"
100 ? :? "Welche Geschwindigkeit (1-5): ";:INPUT G:? CHR$(125)
110 POSITION 7,14:? "--------------------------";
120 POSITION 7,15:? "KLEINE PLAYER-LAUF-DEMO!";
130 REM *** PLAYER GENERIEREN ***
140 POKE 710,0
150 DATEN=14
160 POKE 53277,3
170 A=PEEK(106)-12
180 POKE 54279,A
190 POKE 559,46
200 PMSTART=A*256
210 POKE 559,46
220 POKE 705,138
230 POKE 53257,2
240 POKE 53249,76
250 Y=60:RESTORE 320
260 POKE PMSTART+640,0
270 U=USR(ADR(MOV$),PMSTART+640,PMSTART+641,128)
280 FOR L=PMSTART+640+Y TO PMSTART+639+DATEN+Y
290 READ Z
300 POKE L,Z
310 NEXT L
320 DATA 24,126,24,28,24,16,56,56,63,60
330 DATA 56,16,16,16,28,24,24,24,24,24,24,24,24
340 REM *** SCHRITTE EINBLENDEN ***
350 RESTORE 460
360 FOR I=0 TO 3:READ D:S1$(I+1,I+1)=CHR$(D):NEXT I
370 FOR I=0 TO 3:READ D:S2$(I+1,I+1)=CHR$(D):NEXT I
380 FOR I=76 TO 168 STEP 6-G:POKE 53249,I
390 U=USR(ADR(MOV$),ADR(S1$),PMSTART+640+Y+10,4)
400 FOR J=1 TO G*5:SOUND 0,11,8,5:NEXT J
410 U=USR(ADR(MOV$),ADR(S2$),PMSTART+640+Y+10,4)
420 FOR J=1 TO G*5:SOUND 0,0,0,0:NEXT J
430 REM *** MIT START ZUM ANFANG ***
440 IF PEEK(53279)=6 THEN POKE 53249,0:GOTO 90
450 NEXT I:GOTO 380
460 DATA 24,104,72,12
470 DATA 16,42,70,96
480 REM *** BEWEGUNGSROUTINE ***
490 DIM MOV$(76),S1$(4),S2$(4)
500 RESTORE 520:FOR I=1 TO 76:READ D:MOV$(I,I)=CHR$(D):S=S+D
510 NEXT I:IF S<>12111 THEN ? CHR$(253);"Daten-Fehler!":END
520 RETURN
530 DATA 104,240,10,201,3,240,7,170
540 DATA 104,104,202,208,251,96,104,133
550 DATA 213,104,133,212,104,133,215,104
560 DATA 133,214,104,133,217,104,133,216
570 DATA 166,216,202,224,255,208,14,134,216
580 DATA 166,217,208,1,96,202,134,217
590 DATA 160,0,240,2,134,216,160,0
600 DATA 177,212,145,214,230,212,208,2
610 DATA 230,213,230,214,208,217,230
620 DATA 215,208,213,96
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo liebe Leser!

Mit diesem Text möchte ich auf den Brief von Sebastian Wodarski aus der letzten Ausgabe antworten.

Lieber Sebastian, Du hattest gefragt was man braucht, um ein eigenes Diskmag zu schreiben. O.K., dazu brauchst Du folgendes:

1 Atari 8-Bit Computer, 1 Floppydrive, 1 Datasette (nicht unbedingt erforderlich), 1 Menüprogramm (kann man gut in Basic schreiben (siehe meine älteren Ausgaben des PD-Mags)), 1 menschliches Gehirn (sehr wichtig!), 2 Hände, einen Texteditor wie etwa den Compy-Shop-Magazineditor und eine Idee, was für ein Mag Du machen möchtest.

Oh ja, etwas Zeit ist auch dringend nötig, denn so ein Mag wie etwa das PD-Mag verschlingt so um die 150 Arbeitsstunden, bis es fertig ist.

Gut, kann bei mir dran liegen, daß ich das Ganze immer nach Feierabend mache und um 3 Uhr morgens meine Tippgeschwindigkeit recht lahm ist, aber ich brauche nunmal so lange für eine Ausgabe!

Du hattest auch gefragt, welchen Tip ich einem Neuling auf diesem Gebiet geben würde. Nun, wenn Du jetzt immernoch vorhast ein Mag zu schreiben, solltest Du Dir als erstes darüber klar werden, was den Hauptteil des Mags ausmachen soll.

Am besten kuckst Du Dir mal alle Mags an die es noch so gibt und dann machst Du das, wovon Du überzeugt bist, daß Du es besser kannst als die anderen oder was die anderen nicht in ihren Mags stehen haben. (Soweit ich weiß gibt es noch kein Mag für Hardwarebastler(war nur ein Tip)!

Wenn Dir so ein Mag aber nun doch zuviel Arbeit sein sollte, dann frag' doch einfach mal bei den anderen Mags, ob Du vielleicht mitarbeiten kannst. Bei meinem PD-mag ist das ohne weiteres möglich (Das gilt jetzt für alle, die das hier lesen!).

Ein Weg beim PD-Mag mitzumachen ist das schreiben von Softwaretests. Dann gibt's in jeder Ausgabe Gewinnspiele und vieles mehr, wobei ich Hilfe gebrauchen könnte.

Denk immer daran, je mehr Leute an einem Mag arbeiten, desto lebhafter wird das Ganze! Und nun, frohes schaffen meine Freunde!

Sascha Röber

T-NETZ

Ein kleiner Hinweis für alle DFÜ-Fans, die noch einen ATARI Ihr Eigen nennen: Nach langem Hin und Her scheint die XL-Ecke im T-Netz doch zu existieren. Sie trägt den Namen /T-Netz/Rechner/Atari/8Bit und sollte auf allen Servern vorhanden sein, die die Z-Netz Hierarchie führen.

Mir sind folgende Hauptserver bekannt, die das Brett führen: IUS, BIONIC, TU-BERLIN, LDB. Dazu kommen natürlich auch alle Knoten, die ihrerseits wieder von diesen pollen. Falls Ihr eine genauere Liste mit Boxen wünscht, schreibt mich per E-Mail an:

FREDDY@ZODIAC.DE im Internet oder an Frederik Holst@2:240/2018.27 im FIDO. Wäre doch nicht schlecht, wenn der XL auf diese Art und Weise noch eine Diskussionsplattform bekommen könnte...

CU ! Freddy.

Hallo, Herr Rätz!

Als ich die letzte Ausgabe des Atari-Magazins gelesen habe, war ich doch etwas verdutzt, als einige User vom Untergang des 8-Bit-Atari schrieben. Nun, der Abstieg unseres Compis ist schon durch das Erscheinen der ST-Serie besiegelt worden. Und ich denke, daß wohl keiner so naiv ist und dies erst im Jahre '95 festgestellt hat, wo der Rückgang schon über 8 Jahre im Gange ist. Der XL/XE ist in meinen Augen für den privaten Gebrauch voll ausreichend.

Wenn jetzt Leute aufstehen und sagen der XL sei out, aufgrund der Geschwindigkeit, so kann ich nur fragen, warum sie sich 1987 keinen ST oder 286er, danach keine 386er, 486er oder sogar jetzt einen 586er kaufen? Denn wenn man so argumentiert, dann muß man den Leuten doch unter die Nase reiben, warum Sie sich nicht immer dem neuesten Standard angepasst haben?

Was bringt mir es, wenn ich 'zig Megabyte Speicher zur Verfügung habe, den ich normalerweise nie brauche als Privatperson.

Des weiteren habe ich nicht das Geld, um für ein Programm bis 1500,- DM und mehr zu zahlen. Natürlich sind Programme wie DBASE, Excel und Co. tolle Programme, aber meine Briefe habe ich auch nicht schneller eingetippt.

Es ist in Ordnung, daß wenn jemand im Geschäft mit dem PC arbeitet, auch zuhause solch ein Gerät stehen hat. Aber warum den XL nicht nebenher laufen lassen. Ich benutze meinen XL auch nicht jede Woche, was soll's, aber verkaufen? Niemals.

Für PC-Anwender heißt es seit Neuestem nicht mehr, daß sie auf die 8-Bit-Programme verzichten müssen, denn es gibt ja den PC Xformer 3.0, mit welchem sich Spiele wie Archon II, Boulder Dash, International Karate und Turbo-Basic, Atmas II und Bibo-Dos betreiben lassen.

Der Preis liegt bei ca. 70,- DM und man kann zusätzlich unseren Computer noch unterstützen, indem man Software kauft. So ist den XL-Händ-

Kommunikationsecke

lern und den Usern geholfen, denn größere Abnahmen bewirken auch ein größeres Angebot.

Ein Systemwechsel bedeutet also nicht, daß man den kleinen Atari im Stich lassen muß. Das ist doch 'ne Überlegung wert, oder?

Ich sehe den XL auch nur als Hobby-Maschine. Aber man kann überleben, bei den Autos gibt es auch Oldtimer und diese sind ja auch gefragt. Und diese Leute stecken das Geld auch nur in ihr Hobby. Wieso soll es bei den Computern gerade anders verlaufen. Ein paar Kämpfer bleiben immer übrig. Darum ein Lob an alle, die sich für den XL einsetzen, ob es die Leute vom ABBUC sind, KE-SOFT, Markus Rösner, PPP, die Programmierer oder auch nur die User/Kunden sind. Denn nur durch Zusammenhalt kann etwas überleben.

Robert Kern

Neue Mailbox

Die "Trans Information Post" ist jetzt in Betrieb. Wir bieten Ihnen :

ATARI XL/XE: Shareware - PD und Mails

PC OS/2: Shareware - PD - Treiber - Icons - Sounds - Bilder und Mails

PC DOS: Shareware - PD - Treiber - Bilder und Mails

PC Windows: Shareware - PD - Treiber - Bilder - Sounds - Icons und Mails

Also ruft mal an unter: 04121/ 20004 (Elmshorn)

Die Box ist gebührenfrei - es entstehen nur die Kosten die die Telekom von Ihnen fordert (sprich Telefongebühren)

Die TIP-BBS unterstützt Modems ab 300Baud - V32bis 19200 Baud.

Also DFÜ'tet mal unter

TIP - BBS : 04121/20004

Euer SYSOP (Kay Hallies)

Schneller ist nicht besser - der Pentium-Bug

Daß CPU's selten fehlerfrei sind, ist nichts Neues - aber meistens sind die Fehler so auffällig, daß man sie bemerkt und umgehen kann. Außerdem gibt es 'verantwortungsvolle' Firmen wie Motorola oder DEC, die, wenn sie Fehler finden, diese sofort veröffentlichen und die offizielle Bugliste für den Prozessor immer auf dem neusten Stand halten. Daß es auch andere Firmen gibt, hat Intel in den letzen Monaten gezeigt.

Bereits im Juni 94 (immerhin erst viele Monate nach der Markteinführung des Pentium (80586)) bemerkte Intel, daß die Fließkommaeinheit beim Divisionsbefehl bei bestimmten Operanden falsche Resultate liefert. Zwar machte man sich auf die Suche nach dem Grund dafür, jedoch ließ man die Produktion der fehlerhaften Chips bis Ende des Jahres weiterlaufen und hat niemanden über den Fehler informiert - eine folgenschwere Fehlentscheidung.

Im Oktober 94 entdeckte der Mathematiker Nicely die Fehler. Zwischenzeitlich hat man sich bereits bei der Nasa gefragt, warum die Satelliten den berechneten Bahnen nicht mehr richtig folgten! Im November dann spricht sich der Fehler immer weiter herum, die Massenmedien beginnen darüber zu berichten. Und Intel wiegelt ab: Der Fehler trete beim 'Normalanwender' nur alle 20000 Jahre auf, und dann schleichen sich auch nur Fehler nach der 9. Nachkommastelle ein, und außerdem habe man den Fehler ja schon behoben.

Erstens hat IBM ganz anderes herausgefunden (alle 20 Tage!), und

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

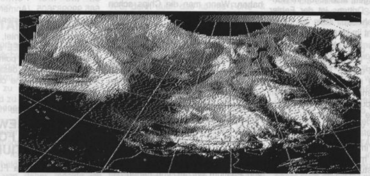
Werner Rätz
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete 14,90 DM

Preisfrage: Wie heißt der jetzige Formel 1 Weltmeister?

Einsendeschluß ist der 1. April 1995

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Dieter Rimpf

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

G. Glaß, Robert Kern, Karl Richter, Andreas Rotzoll

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Bernd Dille, Dirk Paulsberg, Steffen Schneidenbach, Albert Hackl, Jörg Duckstein

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - ATARI

zweitens ist eine schlichte Irreführung: Der Fehler tritt wirklich nach der 9. gültigen Stelle auf - aber im Dualsystem, nicht aufs Dezimalsystem umgerechnet. Die 9. Stelle entspricht hier der 4. Und es sind auch nicht nur 'Nachkommastellen', sondern gültige Stellen. Bei einer Berechnung mit Millionenbeträgen, also schon im Hunderterbereich. Drittens ist der Fehler im Layout behoben, aber die Chips sind noch nicht im Handel.

Im Dezember dann wird es manchen Firmen zuviel: IBM stoppt die Auslieferung aller Pentium PCs (nicht zuletzt um Intel in schlechtes Licht zu rücken, will man doch die eigenen PowerChips pushen!). Erste 'Korrekturprogramme' kommen auf den Markt: Vobis verkauft alle Pentiums mit so einem Meisterwerk, das den Coprozessor im Pentium einfach abschaltet! Daß man damit nur noch ein 10tel der Leistungsfähigkeit hat - und ein funktionierender 486er schneller ist, weiß der normale Kunde nicht...

Findige Leute kommen auf die Idee,



daß der Pentium den Divisionsbefehl ja auch intern für andere Befehle benutzt, und so stellt sich heraus, daß z.B. auch Tangens und Arcustangensbefehl fehlerhaft sind. Viele wissenschaftliche Projekte sind damit reine Makulatur und monatelange Arbeit muß wiederholt werden.

Am 20. Dezember gibt sich Intel geschlagen und verspricht allen Kunden den Pentiums kostenlos umzutauschen, sobald die neuen - die es eben immer noch nicht gibt! - verfügbar sind. Der Preis dieser Umtauschaktion dürfte ca. 500 Millionen Doller betragen - immerhin gut ein Viertel des Gewinn des letzen Jahres. Die Aktien gingen daraufhin um etwa 10% zurück.

Intel sollte aus diesem Fiasko gelernt haben: Wenn man die Chips schon nicht gescheit testet bevor man sie verkauft, sollte man bekannte Fehler wenigstens gleich der Öffentlichkeit mitteilen, dann kann im Nachhinein niemand mehr Intel für Schaden verantwortlich machen... In welcher Höhe Schadensersatzklagen auf Intel zukommen ist noch offen.

Andere Firmen nutzen den Fehler natürlich leidich aus, so gab es ganzseitige Anzeigen, in denen Apple zeigte, bei welchen simplen Rechnungen der Pentium Schrott liefert. Und im Internet gab es eine Lawine von Pentium Witzen, von denen hier eine kleine Auswahl folgt:

Q: How many Pentium designers does it take to screw in a light bulb?

A: 1.99904274017, but that's close enough for non-technical people.

Q: What do you get when you cross a Pentium PC with a research grant?

A: A mad scientist.

Q: What's another name for the "Intel Inside" sticker they put on Pentiums?

A: Warning label.

Q: What do you call a series of FDIV instructions on a Pentium?

A: Successive approximations.

Q: Complete the following word analogy: Add is to Subtract as Multiply is to

1) Divide

2) ROUND

3) RANDOM

4) On a Pentium, all of the above

A: Number 4.

Q: Why didn't Intel call the Pentium the 586?

A: Because they added 486 and 100 on the first Pentium and got 585.999983605. (Anmerkung von HS: Den finde ich am besten!)

Q: According to Intel, the Pentium conforms to the IEEE standards 754 and 854 for floating point arithmetic. If you fly in aircraft designed using a Pentium, what is the correct pronunciation of "IEEE"?

A: Aaaaaaaiiiiiiiieeeeeeeeeeeee!

TOP TEN NEW INTEL SLOGANS FOR THE PENTIUM

9.9999973251 It's a FLAW, Dammit, not a Bug

8.9999163362 It's Close Enough, We Say So

7.9999414610 Nearly 300 Correct Opcodes

6.9999831538 You Don't Need to Know What's Inside

5.9999835137 Redefining the PC--and Mathematics As Well

4.9999999021 We Fixed It, Really

3.9998245917 Division Considered Harmful

2.9991523619 Why Do You Think They Call It *Floating* Point?

1.9999103517 We're Looking for a Few Good Flaws

0.9999999998 The Errata Inside

Und zum Abschluß ein kleines Beispiel für die 'Qualtät' der Intel-CPU:

4195835-(4195835/3145727)*3145727 = 256

Rechnet doch mal im Kopf oder mit dem langsamen, veralteten, lächerlichen, blödsinnigen, bemitleidenswerten XL nach....

Kommunikationsecke - Leserbriefe

Jetzt folgt ein langer Birief von Andreas Magenheimer. Der sich einige Gedanken über die Zukunft gemacht hat. Vielleicht werden auch andere User jetzt angeregt, sich über die weitere Existenz des ATARI magazin's Gedanken zu machen. Dieser Brief soll Sie anregen uns Ihre eigenen Ideen zu diesem Diskusionsthema zu schicken.

DAS ATARI-MAGAZIN

Wie im Vorwort schon erwähnt, sollen natürlich zunächst alle Schritte unternommen werden, um das ATARI-MAGAZIN samt Diskline solange wie nur möglich zu erhalten. Erst wenn dies aufgrund zu hoher Verluste nicht mehr möglich sein sollte, wird wohl diese "Änderung" notwendig: Einstellung des Magazins und fortan (wenigstens) Herausgabe eines ATARI-DISK-MAG'S. Ich will nicht hoffen, daß es allzubald zu dieser Maßnahme kommt, von daher möchte ich Ihnen zunächst Vorschläge unterbreiten, was man vielleicht jetzt schon tun kann, um möglichst viele Kosten zu sparen:

1) Versendung des Magazins als Postvertriebsstück (oder Warensendung, oder ähnliches), wie es bereits der ABBUC und KE-SOFT tun, denn dies spart kräftig Portokosten...

2) Reduzierung des Magazinumfangs auf maximal 50 Seiten, denn das kann Druck - und Portokosten sparen...

3) wenn auch das alles nix nützt - hier noch zwei letzte Maßnahmen, um das Magazin weiterhin als Heft herauszubringen:

a) Umstellung des Formats auf DIN-A-5, denn auch das könnte Porto- & Druckkosten sparen und

b) Umstellung der Erscheinungsweise, von bisher 6 Ausgaben (alle zwei Monate) auf nur noch 4 Ausgaben (alle drei Monate).

Dies wären dann meiner Ansicht nach aber wirklich die letzten Mittel. Bis dahin sollte es eigentlich nicht kommen. Sollte aber wider Erwarten auch das alles nichts nützen, dann können Sie sich vielleicht ja mit folgendem Notvorschlag anfreunden:

Produktion des bisherigen Heftes in Form eines Disketten - Magazins ("ATARI-DISK-MAG").

Dabei sollte, ähnlich dem PD-MAG, der Umfang zwei Single-Density Disketten (=4 Seiten zu 90kb=360kb!) betragen. Während beim PD-MAG aber drei Seiten Software und nur eine Seite Text vorhanden sind, sollte es beim neu zu gestaltenden ATARI-DISK-MAG genau umgekehrt sein, nämlich drei Seiten Texte und eine Seite Software. Dies hätte nämlich den Vorteil, daß so ziemlich alle Autoren und ebenso die jeweiligen Magazin - Rubriken (Lesebriefe, Pokes, Quick-Ecke, Assemblerecke, Rätsel, Neuvorstellungen, Tests, etc.) mit in das neue Disketten - Magazin übernommen werden könnten.

Auch die Diskline bliebe in gekürzter Form, als eine Seite Software, erhalten und Herr Helbing könnte diese (wie hoffentlich viele andere Autoren auch) weiterführen. Insgesamt müßten wohl auch hier ein paar Kürzungen (z.B. keine Fotos, Screenshots, usw.) vorgenommen werden, jedoch bin ich mir sicher, daß bei immerhin 360kb Diskettenspeicher (davon 270kb für Texte, 90kb für Software), verteilt auf zwei Disketten, genügend Platz zur Verfügung steht, um so den größten Teil des ATARI-MAGAZINs in das Disk-Mag zu integrieren und auch die bisherigen Autoren & Mitarbeiter nicht arbeitslos werden lassen.

Thorsten Helbing wäre sicher auch um eine Entlastung dankbar, denn bisher ist es wohl eher eine Tortur, die Diskline beidseitig mit Software auszufüllen, da sich die Leser ja kaum beteiligen. Nun, für das von mir vorgeschlagene Disk-Mag müßte er nur noch eine Seite (Single=90kb) mit Software füllen, das spart ihm sicher Zeit und Nerven und ginge ihm wohl schneller und leichter von der Hand, als dies bisher der Fall ist.

Sicher fragen Sie sich, wie ich denn die drei Seiten Text auf dem Disk-Mag unterbringen will, ich dachte mir, am besten würde sich hierfür das

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

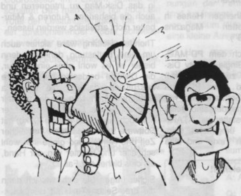
Kommunikationsecke

Auswahl - und Textlademenü des 8-Bit-Mag bzw. des SYZYGY (beide von Markus Rösner) eignen. Es bietet die beste Übersicht und die schnellste (absturzsicherste) Handhabung für viele, auf mehreren Diskettenseiten verteilte, Texte. Natürlich könnte auch ein anderes Menü gewählt werden, wichtig wäre aber, daß alle gängigen Druckertypen angesprochen werden - und die Anwahl der Texte sowohl über den Joystick, als auch die Tastatur (eventuell auch CX 85 und Maus) vorgenommen werden kann.

Somit hätten wir dann am Ende 3 Diskettenmagazine:

1) PD-MAG = das Softwaremagazin (weil 3 Seiten Soft, 1 Seite Text)

2) AT-DISK-MAG = das Infomagazin (weil 3 Seiten Texte/Infos, 1 Seite Soft)



3) SYZYGY = das Midimagazin (weil gute Leistung, zum guten Preis!!!)

Um dieses Angebot noch zu vervielfältigen, sollten in einem AT-DISK-MAG Abonnement noch folgende Dinge/Leistungen enthalten sein:

a) Lieferung eines Katalogs (ein bis zweimal im Jahr, frei Haus), der alle Hard- und Software Angebote (PD/Kommerziell) enthält und

b) ein Info-Brief (ein bis zwei DIN-A-4 Seiten), der 4-6 mal im Jahr verschickt wird und alle gerade aktuellen Neuvorstellungen von Hard- und Software beinhaltet.

KATALOG/INFO-BRIEF

Der mit dem ATARI-DISK-MAG gelieferte Katalog sollte aus zwei Teilen bestehen, zum einen ein Teil mit Hardware und kommerzieller Software, zum anderen ein Teil mit Public-Domain Soft und Shareware. Beide Teile des Katalogs sollten automatisch innerhalb des Abonnements geliefert werden, ohne extra jedesmal angefordert werden zu müssen, und sollen dazu dienen, das ATARI-DISK-MAG, das ja hauptsächlich ein Textmagazin darstellen soll, für seine Leser noch attraktiver zu machen.

Vorteilhaft wäre es, den Katalog 1-2 mal im Jahr erscheinen zu lassen und ihn jeweils zu aktualisieren. Als Erscheinungsdaten wären wohl am besten die Monate Juni/Juli (um das Sommerloch zu stopfen) und Nov./Dez. (Vorweihnachtszeit) geeignet.

Mit dem Info-Brief würde sich die Möglichkeit eröffnen, den Leser alle 2-3 Monate schriftlich (mit Bestellkarte!) über die aktuellen Hard-und Software-Neuheiten zu informieren. Man könnte die Bestellust vielleicht auch dadurch forcieren, daß man mittels dem Info-Brief den ersten (zehn, zwanzig,...) Bestellern einen Softwarerabatt (3,- DM, 5,- DM, 10,- DM,...) anbietet (nach dem Motto "die ersten abc Besteller erhalten xyz Rabatt...").

Selbstverständlich sollte auch dieses Angebot nur innerhalb eines ATARI-DISK-MAG Abos gelten.

DIE PREISE

Wenn es um Abo - Preise geht, dann sind das eigentlich Dinge, bei denen die Leser nicht mitreden sollten bzw. können. Ich versuche es trotzdem einmal, auch auf die Gefahr hin, entsprechend meiner Unwissenheit oder gar Unfähigkeit zurechtgewiesen zu werden. Bisher sieht es ja folgendermaßen aus:

- das ATARI-MAG kostet im Halbjahresabo 59,- DM (inklusive Diskline und Abobonus)

- das PD-MAG kostet ebenfalls für ein halbes Jahr 25,- DM

- das SYZYGY kostet halbjährlich 18,- DM

von etwaigen Ausnahmen möchte ich hier einmal absehen.....

Mit den zugrunde liegenden Änderungen meinerseits würde ich den Abobezug wie folgt ändern:

1) Es sollte nur noch "Jahresabos" geben. Zahlung des Preises im Voraus (auch per Bankeinzug!), Kündigung jederzeit (???) möglich.

2) Preisänderungen:

a) PD-MAG: der Jahrespreis sollte nunmehr 60,- DM (statt bisher 50,- DM) betragen. Das Abo umfaßt dafür 6 Ausgaben (=12 Disks) und 1 Abobonus (kommerziell/pd).

b) AT-DISK-MAG: der Jahrespreis sollte ebenfalls 60DM betragen, das Abo umfaßt 6 Ausgaben (=12 Disks), 1-2 Kataloge, 4-6 Info-Briefe und 1 Abobonus (pd/kommerziell).

AM - Kommunikationsecke

c) SYZYGY: der Jahrespreis sollte hier für 6 Ausgaben nur 30,- DM betragen, dafür gibt es dann 6 Disks und keinerlei Boni -> dafür megagünstig!!!

(Es erfolgt deshalb eine Bonusmäßige Überbewertung des AT-DISK-MAGs, da es sich ja hierbei um ein Textmagazin handelt; mit den diversen Boni soll der Leser hier zu einem Abo "überredet" werden, dies ist ja beim PD-MAG mit 3 Seiten Soft und beim SYZYGY wegen des megagünstigen Preises nicht so sehr nötig.)

POWERPACKS

Aus den oben genannten Einzelabo-Preisen sollten sich noch ein paar (=2) Kombinationsmöglichkeiten, sog. "POWERPACKS", zusammenstellen lassen. Jedoch sollten nicht alle Kombinationen angeboten werden (denn dafür gibt es ja die Einzelabos), sondern nur folgende beiden Möglichkeiten:

1) POWERPACK 1: umfaßt PD-MAG (TM) und AT-DISK-MAG (TM) mit Info-Brief, Katalog und 1 Abobonusbeigabe, statt einzeln 120,- DM (mit 2 Aboboni), zusammen (1 Abobonus) nur 100,- DM !!!

2) POWERPACK 2: umfaßt PD-MAG (TM), AT-DISK-MAG (TM) und SYZYGY (TM) mit 1 Abobonus und allen sonstigen Beigaben, statt einzeln 150,- DM, zusammen für nur 120,- DM !!!

Wie aus obigen POWERPACKS ersichtlich, könnte man nun, zum Preis von einem ATARI-MAGAZIN (TM) Jahresabo (zur Zeit 118,- DM!), jetzt ganze 3 Diskettenmagazine (+2DM mehr) erhalten. Das wäre doch sicher ein tolles Angebot für alle Leser, oder???

NACHWORT

So, nun habe ich wohl genügend Vorschläge gemacht und Wunschvorstellungen geäußert, es liegt natürlich ganz an Ihnen (und den Lesern/Abonnenten), ob diese nun vollständig, zum kleinen Teil oder gar nicht umgesetzt werden.

Obgleich ich mir beim ATARI-MAGAZIN ein Weiterbestehen sehr wünsche, dürften wohl auch genügend andere Vorschläge vorhanden sein, was man denn so alles tun könnte, sollte das Magazin einmal eingestellt werden müssen.

Nun denn, jetzt liegt es in der Tat an Ihnen und den Lesern, Entscheidungen für die Zukunft des 8-Bit-Atari zu treffen (und an mir nun endlich Schluß zu machen und auf Reaktionen oder Beschwerden zu warten).

THANX FOR READING & LISTENING - THANX FOR USING & SUPPORTING ATARI XL/XE

ANDREAS MAGENHEIMER (AMP)

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

10=M ; 12=O ; 14=D

			4	9	1							
	21	20	8	1	4		11	9	1	4	2	8
1	20			7	8	20		20		1	11	22
4	13	4	3	8		10	11	8	14	11	1	
8	11	25		14 D	12 O	10 M		8	7		4	9
	1	4	3	4	22	4	8		8	12	8	4
11	20		11		4	2	23	12	9	1		20
13	12	4	14	4	2			11	1	25	4	8
11	8	22	4	3		23	7	9		4	15	
18			3	11	15	11		4	3	3	4	8
20	10	10	7	8		9	2		11	3		12
4	20		13		21	4	20	8	13	12	9	1
	8	20	4	2	4		1	4	4		4	11
2	4	8		23	4	1	1		8	4	4	2

Internet Online

Heute mit Informationen über den ABBUC, den 1027 und 1025 Drucker, den ATARI Omnibus (Nachschlagewerk) und den Jaguar.

From: didi@didi.mayn.sub.de (Dieter Popp)

Subject: Neue ABBUC BBS Nummer

Date: Tue, 8 Nov 94 21:31:47 CET

Hallo alle die Abbuc BBS ist wieder online und zwar unter folgender Nummer (Deutschland) 05439-3265 zu den üblichen Zeiten (abends ab 19.00) und Wochenende ab 15.00 Uhr

From: winston@merk.com (Winston Smith)

Subject: Re: Atari Printers

Date: Fri, 11 Nov 1994 07:22:58 GMT

Tolle Sparangebote

Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese einmalige Weihnachtsangebote

Titel	Best.-Nr.	Preis
Soundmachine	Best.-Nr. AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr. AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr. AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr. AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr. AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr. AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr. AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr. AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator	AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen	AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung	AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr. AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher	AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr. AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk	AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr. AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr. AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 9,90
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 9,90

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur noch

DM 30,-

Titel	Best.-Nr.	Preis
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter	AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr. AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition	AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk	AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer	AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 16,90
WASEO Triology	AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier	AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum	AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr. AT 317	DM 16,90

Neu: Diskline 1-31

Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

10% Rabatt auf Hardware

Liste siehe Seite 45

Superangebote auf Seite 43

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**

Is the ATARI 1025 printer the letter quality printer that uses regular spool-to-spool typewriter ribbons ? (I'm curious....) Thanks.

From: Joe Walsh <ransom22@delphi.com>

Subject: Re: Atari Printers

Date: Fri, 11 Nov 94 20:18:43 -0500

The Atari 1025 does use spool-to-spool ribbons, but it is far from letter quality. :) I believe the print head produces a 5x7 dot matrix.

From: lginzb@ccat.sas.upenn.edu (Lionel Ginzburg)

Subject: Re: Atari Printers

Date: 12 Nov 1994 03:44:57 GMT

That sounds right. It was the 1027 that was the letter quality (in the old sense-- the thing clacked away like a typewriter) printer.

From: jeking@xmission.com (James King)

Subject: Re: Atari Printers

Date: 11 Nov 1994 21:58:42 -0700

Although the 1025 is far from letter quality, it is still capable of some very nice print-outs, especially so with a new ribbon.

I'd say the 1025 was more compatible with an older non-electric type-writer.

From: heller@akh104.rh.psu.edu (Andrew K. Heller)

Subject: Re: Atari Printers

Date: 12 Nov 1994 16:28:32 GMT

: That sounds right. It was the 1027 that was the letter quality (in the : old sense-- the thing clacked away like a typewriter) printer.

DId it? The xdm121 does, my 1027 is rather quite.

From: heller@akh104.rh.psu.edu (Andrew K. Heller)

Subject: 1027 Printer question:

Date: 12 Nov 1994 16:30:05 GMT

Did the 1027 printer always not print "perfect"? The letters are never perfectly aligned straight across the page... I was wondering if this is because its old...or because a spinning wheel is hard to stop.

From: krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders)

Subject: Re: 1027 Printer question:

Date: 12 Nov 1994 22:31:56 GMT

What happens I think is the stamp heads wear out. My 1027 developed blank spots in it as the stamp wore out. But this part can be replaced from Best electronics. You could also try lubricating around the stamp wheels. Dust collects in there a lot so it could probably be cleaned somehow.

I really miss my 1027 :(

From: diskdet2@aol.com (Diskdet2)

Subject: Re: 1027 Printer question:

Date: 12 Nov 1994 23:10:15 -0500

To put to mildly the 1027 is a piece of crap! I would on 100's of those units. The mech. is so poorly made. It never was a good printer. The Disk Detective

From: krishna@max.tiac.net (Glenn M. Saunders)

Subject: Re: 1027 Printer question:

Date: 14 Nov 1994 02:21:23 GMT

Do you have a point to make? If you are going to slag it, please try to proofread your grammar. The 1027 is fragile, like the 1020 plotter. That much is for certain. But if you are careful with it, and if you don't panic when something breaks and you just get a relatively cheap replacement, it's a fine unit for getting true letter-quality output.

The reason I forsook the 1027 and got an Epson FX-80 is that I was using it for things it was never meant for, like printing out Basic listings. I got really impatient with it since it doesn't have a tractor-feed.

You just have to know when to use it, like for writing up formal-looking documents and the like, where even a hint of dot matrixness would look unprofessional.

Yes, these days even a $200 inkjet can approximate the output of the 1027, but used 1027s are much cheaper than that.

From: d.paterson2@genie.geis.com

Subject: Atari 8-bit Omnibus

Date: 11 Nov 1994 04:29:57 -0600

Have you ordered your copy of The Omnibus yet? This catalog of Atari 8-bit hardware and software is a great source for all users, featuring products from three continents. For only $5, you'll get your own copy sent out in its own protective envelope. It's a great place to start when you're writing your Christmas wish list. It even makes a great stocking stuffer. So rush your order to:

D.A. Paterson Attn: Atari 8-bit Omnibus PO Box 342 Cote-St-Luc, QU H4V 2Y5 Canada

Make cheques or money orders payable to D.A. Paterson

Volume discounts for as few as five copies! Email for more details.

From: Volker_Brehm@rs.maus.de (Volker Brehm)

Subject: Atariaktienkurs New York

Date: Fri, 11 Nov 94 17:53:00 GMT

Es ist nicht der allerneuste aber die Tendenz der letzten Tage wird deutlich: Nämlich nach unten! :-(

Dieser Kursverfall ist angeblich auf einen Bericht in einer Zeitung / im Fernsehen zurückzuführen.

NEW YORK, Nov 7 (Reuter) - Atari Corp was off 1-3/8 to 5-3/8 after a report by journalist Dan Dorfman in USA Today and again on CNBC-TV that the company's Jaguar video game system is bringing out new games at a slow pace. Dorfman's report on CNBC quoted analyst Scot Ciccarelli

of Gerard, Klauer and Mattison. Officials of Atari were not immediately available for comment.

Hierzu ein Kommentar von Sam Tramiel:

SUNNYVALE, Calif., Nov. 8 / PRNewswire/ -- The following was released today by the Atari Corporation:

Atari senior management today rebuffed Dan Dorfman's November 7th USA Today story. Commenting on Dorfman's report Sam Tramiel, Atari President, said, "It is disruptive to the market to have a short position fund manager such as Mr. Sass put out a self serving report with critical information omitted and not even bothering to call the Company to confirm. It is further disturbing that Mr. Dorfman condones such behavior and comments on such positions." The article, with testimonial from Martin Sass of M.D. Sass Investors, was misleading and contained many inaccuracies such as:

1. Dorfman says that this is the second time that Sass shorted the stock and that the first time was in April of 1993. From what Atari understands the fact is that Sass did this in April of 1994 and that a report by Dorfman in June of 1994 quoting Sass saying that Atari was a bankruptcy candidate caused Atari stock to go down and benefitted Sass's position of being short the Atari stock to the detriment of Atari shareholders. In the months following the Dorfman report the Atari stock recovered in price and closed on November 4th at 6 3/4. Sass again is short. Atari and once more Dorfman issues a report quoting Mr. Sass and Mr. Sass benefits as the Atari stock goes down from 6 3/4 to 5 1/2 at closing on November 7, 1994.

2. Dorfman says that Atari officials were not available to comment. The fact is that Dorfman called the Atari office on Friday November 4th while a Board of Directors meeting was in progress.

3. Sass says that there is a shortage of software. The fact is that available software for the Jaguar is increasing with the delivery of five new titles by the end of November. The most recent release "Alien vs. Predator"(TM, Twentieth Century Fox) which hit the retail shelves in October, is selling briskly, is indicative of the technically advanced gaming experience which is possible on the Jaguar system. Atari expects over 20 titles to be available by Christmas 1994.

4. Dorfman says that Sass sees a big write-off of the Jaguar system as well as write-offs in Atari's PC business. The facts are that Atari is out of the PC business and took write-offs in this area in 1993. There are no more write-offs in the PC business for Atari. Atari will soon be publishing its third quarter financial results and as expected will report a net loss of approximately $3.9 million as compared to a $17.6 million loss for the same period in 1993. The loss in the 1994 period was a result of delays in software releases as well as expenses related to promotional activity. An important fact omitted from the Dorfman article was the recently announced agreements between Atari and Sega. Sega will license from Atari a patent library for a one time cash payment of $50 million (Atari's net being less contingent legal fees and costs). Sega will also purchase $40 million of Atari stock at a price of $8.50 per share, the same per share price paid by Time Warner in April of 1994. The agreement also allows for Atari and Sega to cross license up to 5 titles per year on their respective platforms. Finally, it also permits both companies to be publishers on each others platforms if they desire. These transactions are subject to regulatory approval and are expected to close shortly.

"The Jaguar represents Atari's philosophy of offering leading edge technology at affordable prices and we feel it has a very bright future,"

			4 E	9 S	1 T								
	21 F	20 I	8 N	1 T	4 E		11 A	9 S	1 T	4 E	2 R	8 N	
1 F	20 I			7 U	8 N	20 I		20 I		1 T	11 A	22	
4 E	13 K	4 E	3 L	8 N		10 M	11 A	8 N	14 D	11 A	1 T		
8 N	11 A	25 H		14 D	12 O	10 M		8 N	7 U		4 E	9 S	
	1 T	4 E	3 L	4 E	22 G	4 E	8 N		8 N	12 O	8 N	4 E	
11 A	20 I		11 A		4 E	2 R	23 B	12 O	9 S	1 T		20 I	
13 K	12 O	4 E	14 D	4 E	2 R			11 A	1 T	25 H	4 E	8 N	
11 A	8 N	22 G	4 E	3 L		23 B	7 U	9 S		4 E	15 V		
18 Z			3 L	11 A	15 V	11 A		4 E	3 L	3 L	4 E	8 N	
20 I	10 M	10 M	7 U	8 N		9 S	2 R		11 A	3 L		12 O	
4 E	20 I		13 K		21 F	4 E	20 I	8 N	13 K	12 O	9 S	1 T	
	8 N	20 I	4 E	2 R	4 E		1 T	4 E	4 E		4 E	11 A	
2 R	4 E	8 N		23 B	4 E	1 T	1 T		8 N	4 E	4 E	2 R	



Die Quick-Ecke

mit Harald Schönfeld und Rainer Caspary

BILDSCHIRM-VERSTECKEN

Die allererste Anweisung, die der QUICK-Compiler ins Programm setzt, ist das Einschreiben von 176 in Zelle 106.

Dieser Platz regelt den Speicherzugriff des Bildschirmtreibers. Es ist das hohe Byte des ersten, für ihn verbotenen Speicherplatzes, das niedere Byte wird als 0 interpretiert.

Die wahre Adresse ist also 176*256 ($B000). Byte 106 heißt RAMTOP und kann selbst gesetzt werden.

Bei Grafikbildschirmen kommt es zum Konflikt mit dem Compilat. Eine hochauflösende Grafikstufe verbraucht etwa 8K Bytes, reicht von 36K bis 44K. Objektprogramme gehen von 20K bis 40K.

Was tun?

Die erste Abhilfe ist die Verlegung des Screens vor das Runtimeteil (z.B. RAMTOP=$40). Jetzt kann es zu Kollisionen mit dem DOS kommen, wenn mehrere Buffer für Laufwerke, Ramdisk und Files nötig sind. Zudem wird QUICK dann in der Testphase etwas unhandlich, da bei jedem Lauf der Compiler verschwindet.

Die zweite Möglichkeit ist die Auslagerung von Prozeduren in den Zusatzspeicher (s.QUICKmagazine 11/12/15). Dieses läuft auf eine Programmkürzung im Hauptspeicher hinaus.

Will man dies nicht, bleibt eine dritte Lösung: man verlagert den BS auf die Ramdisk. Auch hier kommt wieder EMS zum Zuge.

80K-Rechner XE

Dabei nutzte ich eine besondere Eigenschaft der XL/XE-Geräte aus. Im Bereich 16K bis 32K-1 haben die beiden Prozessoren selbststeuerbare Zugriffsmöglichkeiten. Der Programmierer kann sie veranlassen, auf dem Normalram oder dem Zusatzram zu arbeiten.

Auf diese Art sieht unser Gerät trotz seiner nur 16 Adressleitungen "zugleich" 80K! Die CPU arbeitet z.B. im Hauptspeicher (64K), und der ANTIC liest seine Displayliste samt seinen Bildschirmdaten auf einer Rambank (16K).

Die regelnde Speicherstelle ist der PORTB (54017, $D301) und hier die Bits 4 und 5 (von 0 ab gezählt). Bit 4 ist für die CPU da, Bit 5 demnach für den ANTIC. Dabei gilt für den Bitwert 1, daß der Normalbereich eingeschaltet ist, für den Ramdiskbetrieb muß das Bit gelöscht sein.

Sollen die Grafikdaten auf einer Rambank stehen, muß eine solche natürlich auch ausgesucht werden. Je nach der Ausbaustufe des Gerätes werden bis zu 4 Bits gesetzt, das folgende Programm geht von einer 256K-RD aus und schaltet die 16. Bank, die letzte, ein. Die Zählung entspricht der meines EMS-Treibers, der hier zum Abtippen stand.

Bankbeschreibung

Wie kommen die Daten auf die Rambank? Hier gelangt der Treiber zum Einsatz. Man macht einfach ein QUICKprogramm, das den BS einrichtet und verwaltet, und lädt es auf die Bank. Die Verwaltung enthält die Malfunktionen sowie Bilderlade- und -schreibroutinen. Diese werden durch Parameter vom Hauptbereich aufgerufen.

Auch ein Textbildschirm ist natürlich möglich. Ein Test ergab allerdings, daß das (normale) Scrollen nicht mehr korrekt arbeitet, zur Überraschung des Autors. Will man die Ramdisk weiterhin vom DOS nutzen lassen, muß vor dem Zugriff der BS abgeschaltet werden, da ja die Rambank gewechselt wird. Danach muß auch wieder der PORTB erneuert werden, da das DOS daran herumfummelt. Ein direktes Lesen und Schreiben des BS in ein Ramdiskfile ist nicht möglich.

Die Programme

Das abgedruckte Programm besteht aus zwei Teilen, die allgemeine Bildschirmverwaltung und dem Beispielprogramm, was nicht sonderlich viel leistet. Wichtig für beide sind die drei Variablen TEXT, ZAHL und Y, die nämlich wie Übergabeparameter aufgefaßt werden. Beide Variablenblöcke müssen mit ihnen beginnen, damit auf dieselben Adressen zugegriffen werden kann. Beide Programme werden normal compiliert, d.h. ohne den Anfangswert der Adressen zu verändern.

Für die Auswahl der BS-Funktion gibt es den Parameter PARA, dessen Adresse 1791 ist, die Grafikstufe steht in 1790. Aus PARA wird das jeweilige Unterprogramm ermittelt, um ellenlange IF-Abfragen zu vermeiden. Daher sind nur Werte bis 119 erlaubt, also 120 Prozeduren, 255 initialisiert das Bankprogramm.

Die Uprogs müssen rein, d.h. ohne IN/OUT-Parameter sein. Eine Erweiterung der Funktionen ist somit leicht durchführbar, z.B. um Inputfunktionen. Das Bankprogramm darf 4K Bytes lang werden. Ruft es andere Bankprogramme auf, muß wieder der BS kurz abgeschaltet werden.

RAINER CASPARY

BANKPROGRAMM

```
ARRAY
[
JSR(4)=$4000,SR(100)=$4010,TEXT(255)
]

WORD
[
ZAHL
]

BYTE
[
Y,PORTB=$D301,RAMTOP=106
GR=1790,PARA=1791
]

WORD
[
SC=88,ADR=208
]


MAIN

IF PARA=255
  .INIT
ELSE
  ASLB(PARA)
  ADR=SR(PARA)
  JSR(1)=ADR
  INLINE
  [
  32,JSR
  ]
ENDIF
ENDMAIN

PROC INIT
BEGIN

DATA(JSR)
[
32,0,0,96
]

PADR(SCREEN)
SR(0)=ADR
PADR(WR-TEXT)
SR(2)=ADR
PADR(WR-ZAHL)
SR(4)=ADR
PADR(WR-PUNKT)
SR(6)=ADR
PADR(WR-LINIE)
SR(8)=ADR
PADR(LIES-PUNKT)
SR(10)=ADR
PADR(LADEN)
SR(12)=ADR
PADR(SPEICHERN)
SR(14)=ADR
ENDPROC

PROC SCREEN
BEGIN

RAMTOP=128      * 32K
CLOSE(6)
IF GR=0
  OPEN(6,12,0,"E:")
  SETCOL(2,0,0)
ELSE
  CLOSE(5)
  OPEN(5,8,GR,"S:")
  IF GR=8
    SETCOL(2,0,0)
  ENDIF
ENDIF
ENDPROC

PROC WR-TEXT
BEGIN

?(TEXT);
ENDPROC


PROC WR-ZAHL
BEGIN

?(ZAHL);
ENDPROC


PROC WR-PUNKT
BEGIN

PLOT(ZAHL,Y)
ENDPROC


PROC WR-LINIE
BEGIN

DRAW(ZAHL,Y)
ENDPROC


PROC LIES-PUNKT
BEGIN

LOCATE(PARA)    * PARA ist Rueckgabewert!
ENDPROC


PROC LADEN
BEGIN

OPEN(1,4,0,TEXT)
BGET(1,7680,SC)
BGET(1,1,712)   * GR.15 Bild
BGET(1,3,708)
CLOSE(1)
ENDPROC


PROC SPEICHERN
BEGIN

OPEN(1,8,0,TEXT)
BPUT(1,7680,SC)
BPUT(1,1,712)
BPUT(1,3,708)
CLOSE(1)
ENDPROC
```

TESTPROGRAMM

```
INCLUDE
[
D8:EMM1M.LIB
]
* soll eine Prozedur liefern, die den
* Manager laedt.

ARRAY
[
TEXT(255)
]

WORD
[
ZAHL
]

BYTE
[
Y,Z,S,T,F,PB,BSB
SDM=559,PORTB=$D301,PARA=1791
]

WORD
[
A,B,X
]

MAIN
.INIT

*0 GR
*1 TEXT
*2 ZAHL
*3 PUNKT
*4 LINIE
*5 LOCATE
*6 LADEN
*7 SPEICHERN
* kann bis 119 gehen

.GR-STUFE(15)
SETCOL(0,0,4)
SETCOL(1,0,8)
SETCOL(2,0,12)

A=159
B=0
S=191
T=0
F=1
REPEAT
  IF F=4
    F=1
  ENDIF
  COLOR(F)
  .PUNKT(B,T)
  X=A
  .ZIEH(X,T)
  Z=S
  .ZIEH(X,Z)
  X=B
  .ZIEH(X,Z)
  Z=T
  .ZIEH(X,Z)
  SUB(A,1,A)
  ADD(B,1,B)
  S-
  T+
  F+
UNTIL T=80


* .BILD("D1:MONSTER.MIC")
* hier laedt man sein Lieblingsmonster

S=0
WHILE S<100
  POS(S,100)
  .FARBE(F)     * LOCATE(F)
  TEXT(S)=F
  S+
WEND
.GR-STUFE(0)
S=0
WHILE S<100
  F=TEXT(S)
  ZAHL=F
  .ZAHL
  S+
WEND
ENDMAIN
```

ATARI magazin - Listing - ATARI magazin

```
PROC INIT

BEGIN

.EMM1M                     * die Lib-Funktion
OPEN(3,4,0,"D:EMBS.OBJ") * Bankprogramm
CALL(3,0,15,1027)         * laden
CLOSE(3)
PARA=255                  * INIT
CALL(15,0,0,1024)

BSB=PORTB
PB=BSB                    * alten Wert merken
AND(BSB,3,BSB)            * ANTIC an, BANK 15
OR(BSB,16,BSB)            * CPU normal
PORTB=BSB
ENDPROC


PROC GR-STUFE

IN
BYTE
[
STUFE=1790
]

BEGIN

PARA=0
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC

PROC TEXT

BEGIN

PARA=1
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC

PROC ZAHL

BEGIN

PARA=2
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC

PROC PUNKT

IN
WORD
[
U
]
BYTE
[
V
]
BEGIN

PARA=3
ZAHL=U
Y=V
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC

PROC ZIEH

IN
WORD
[
U
]
BYTE
[
V
]
```

```
BEGIN

PARA=4
ZAHL=U
Y=V
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC

PROC FARBE

OUT
BYTE
[
PIXEL
]

BEGIN

PARA=5
CALL(15,0,0,1024)
PIXEL=PARA
ENDPROC

PROC BILD

IN
ARRAY
[
BFILE(18)
]

BEGIN
TEXT=BFILE
PARA=6                 * laden
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC

PROC DISK

IN
ARRAY
[
BFILE(18)
]

BEGIN

TEXT=BFILE
PARA=7                 * speichern
CALL(15,0,0,1024)
ENDPROC
```

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run-and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Ach ja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab. Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Das Spiel macht irren Spaß. Fans von Run-and-Jump Games werden sicherlich begeistert sein.

Nr. AT 199 Sparangebot DM 9,90

MINESWEEPER

Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehr als verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Nr. AT 222 Sparangebot DM 9,90

QUICK Corner

von Harald Schönfeld

Im Laufe der letzten Jahre sind sehr viele Libraries für QUICK geschrieben worden, die eine ganze Reihe von Problemfeldern abdecken. In der heutigen QUICK Corner liste ich alle Libraries, die mir bekannt sind, auf.

Dieser Text ist als Nachschlagewerk für alle QUICK-Programmierer gedacht, die die Arbeit, die andere schon getan haben, nicht nochmal machen wollen.

GRAPH.LIB

Autor: H.Schönfeld/A.Binner
in: QUICK V2.0 Systemdisk

Enthält allerlei Grafik-Routinen

GRAPHICS: Grafikbetriebsart wie in BASIC einschalten

FRAME: Rechteck zeichnen

BOX: Ausgefülltes Rechteck zeichnen

CIRCLE: Kreis zeichnen

DISC: Kreisscheibe zeichnen

FILL: Beliebige Form füllen

MATH.LIB

Autor: H.Schönfeld/A.Binner
in: QUICK V2.0 Systemdisk

Fließkommazahlen-Einbindung

IFP: Integer in FP

FPI: FP in Integer

AFP: String in FP

DFP: FP aus Datenbytes

FASC: FP in String

FADD: Addition zweier FP

FSUB: Subtraktion "

FMUL: Multiplikation "

FDIV: Division "

FCMP: Vergleich "

FPRT: FP formatiert Printen

NUMERIC.LIB

Autor: H.Schönfeld/A.Binner
in: QUICK V2.0 Systemdisk

Mathematische Funktionen für FP

EXP: Exponentialfunktion

EXP10: 10^Argument

LOG: Logarithmus zur Basis e

LOG10: Logarithmus zur Basis 10

SQR: Quadratwurzel

SIN: Sinus im Bogenmaß

COS: Cosinus

ATN: Arcustangens

ABS: Absolutwert einer FP

VOICE.LIB

Autor: H.Schönfeld/A.Binner
in: QUICKmagazin 2

Einbindung der ATARImagazin Sprachbox in QUICK mit Hilfe einer Interruptgesteuerten Routine

INITVOICE: Initialisierung der Sprachsteuerung

VEND: Beenden der Ausgabe

SAY: Losschicken eines Wortes an die Sprachbox.

SAYRAM: Losschicken eines Speicherbereichs

CHR.LIB

Autor: Florian Baumann
in: QUICKmagazin 4

Ausgeben beliebiger Bytes (auch 0)

CHR: Ausgeben eines Bytes auf Kanal 6

CHRL: Ausgeben eines Bytes auf Kanal 5

TABLET.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: QUICKmagazin 5

Abfrage des ATARI Grafiktablets mit Hilfe eines VBI

TBLT_ON: Einschalten der Abfrage

TBLT_OFF: Beenden der Abfrage

TBLT_READ: Lesen eines Koordinatenpaars

STRING.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: QUICKmagazin 5 und QUICK V2.0 Systemdisk

Standard String-Library

LIBRARIES

STRCMP:2 Strings vergleichen

STRCHR: 1 Zeichen im String suchen

STRCAT: Strings zusammenhängen

STRLEN: Länge eines Strings ermitteln

STRUPR: Kleinbuchstaben in Großbuchstaben

STRGRP: Kleinbuchstaben in Grafikzeichen

STRLWR: Großbuchstaben in Kleinbuchstaben

STRICMP: Strings vergleichen ohne Groß/Klein

STRCUT: Teilstring ausschneiden

STRSET: String mit Zeichen füllen

STRINV: String invertieren

STRSTR: String im String suchen

STRCPY: Stringteil in anderen kopieren

STRWRT: String in Speicher schreiben

STRRED: String aus Speicher holen

DRUCKER.LIB

Autor: Olaf Bormann
in: QUICKmagazin 6

Zur Ansteuerung Epson-kompatibler Drucker.

FF: Form Feed

ELITEEIN: Schaltet Schrift ELITE ein

ELITEAUS: Schaltet Schrift ELITE aus

SMALLEIN: Schaltet CONDENSED ein

SMALLAUS: Schaltet CONDENSED aus

NLQEIN: Schaltet NLQ ein

NLQAUS: Schaltet NLQ aus

PROPEIN: Schaltet PROPORTIONAL ein

PROPAUS: Schaltet PROPORTIONAL aus

HOCH: Schaltet HOCHSCHRIFT ein

TIEF: Schaltet TIEFSCHRIFT ein

HOCHAUS: Schaltet HOCH und TIEF aus

ITALICEIN: Schaltet ITALIC (Cursiv) ein

ITALICAUS: Schaltet ITALIC (Cursiv) aus

BOLDEIN: Schaltet BOLD (doppelte Schrift) ein

BOLDAUS: Schaltet BOLD aus

DWEIN: Schaltet DOPPELTE WEITE ein

DWAUS: Schaltet DOPPELTE WEITE aus

PLS: Stellt die Länge der Seite in Zeilen ein

RRAND: Setzt den rechten Rand

LRAND: Setzt den linken Rand

UNTEREIN: Schaltet UNTERSTREICHEN ein

UNTERAUS: Schaltet UNTERSTREICHEN aus

BC: Löscht den DRUCKERPUFFER

BS: Führt ein BACK SPACE aus

HOMEPOS: Druckkopf geht auf seine Heimposition

SOPEIN: Einschalten des SKIP-OVER PERFORATION

SOPAUS: Ausschalten dessen

RESET: Setzt Drucker auf Normalzustand

SPRACHE: Setzen der Landessprache

MIXED: Mixt verschiedene Printmodi

KEY.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: QUICKmagazin 9

Standard Keyboard Library

KEY_WAIT: Warten auf Tastendruck

KEY?: Lesen eines Zeichens von der Tastatur ohne Unterbrechung des Programmablaufs

KEY_INIT: Öffnet Kanal 4 zur Tastatur

KEY_CLOSE: Schließt Kanal 4

KEY: Liest 1 Zeichen von Kanal 4

KEY_GET: Liest bis zu ANZ Zeichen von der Tastatur.

SET_KEYREP: Setzt Tastaturwiederholfrequenz auf 50/KEYREP Hz

SET_KEYDEL: Setzt Ansprechzeit für Tastaturwiederholung

SET_KEYKLICK: Erzeugt/Löscht Tastenklick

KOALA.LIB

Autor: Florian Baumann
in: QUICKmagazin 10

KOALA zum Laden eines Koala-Bildes

KOALA: Lädt ein gepacktes Bild

TEXT.LIB

Autor: Thomas Otto
in: QUICKmagazin 10

Zum Ausgeben von Texten in Graphics 8

TEXT: Gibt einen Text aus

SEKTOR.LIB

Autor: Bernd Kühnast
in: UserMag 8/91

Sektorzugriffe

READSEC: Sektor lesen

WRITESEC: Sektor schreiben

CHECKSEC: Diskettenformat überprüfen

WINDOW.LIB

Autor: Bernd Kühnast
in: UserMag 7/91

Windowverwaltung

OPENW: Fenster öffnen

CLOSEW: Fenster schließen

INVERT: Bildschirmbereich invertieren

JOYSTICK.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: ATARImagazin 2/91

Universelle Joystickabfrage

JOYSTICK: Fragt Joystick und Trigger unter Beachtung von Rändern ab

MAUS.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: UserMag 9/92

Mauszeiger in Grafik 8 (ohne Player)

INITARR: Mauszeiger aufbauen

MOVEMAUS: Mausposition verändern

HIDEMAUS: Mauszeiger ausblenden

SHOWMAUS: Mauszeiger einschalten

PRELL: Trigger entprellen

READLN.LIB

Autor: Florian Baumann
in: QUICKmagazin 11

Eingabe eines Textes ohne Sonderzeichen

PRINTSW2.LIB

Autor: Matthias Krutz
in: QUICKmagazin 12

Schnelles Ausgeben von Signed Words im +/-000.00 Format

PLAYER.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: QUICKmagazin 14

Darstellung animierter Player mit wenigen Befehlen

P_INIT: Initialisierung

PMOVE: VBI zur Bewegung

P_CLR: Playerbereich löschen

P_OFF: Darstellung und Bewegung abschalten

HPCOPY.LIB

Autor: Harald Schönfeld
in: QUICKmagazin 15

Ausgabe von Grafik 8 Bildern auf HP Deskjet/Laserjet

WINKEL.LIB

Autor: Uwe Jacob
in: QUICKmagazin 15

Umrechung von Winkeln im DEG, RAD, GRA und SEK Format

Falls diese Auflistung nicht komplett sein sollte, meldet Euch beim ATARI magazin.

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	**AT 308**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	**PDM 394**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	**AT 302**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 16 -

Assembler Ecke, Teil 16

von Frederik Holst

Nach nunmehr fünfzehn Teilen der Assemblerecke für Einsteiger neigt sich diese Rubrik ihrem Ende entgegen. Von den einfachen Anfängen simpler POKE-Befehlsumsetzungen habt Ihr nun inzwischen die wichtigsten Anwendungsgebiete der Maschinensprache kennengelernt.

Dies war sicherlich nicht immer hundertprozentig so einfach, wie es sich beim Schreiben vielleicht angehört haben mag, aber durch Eure Mithilfe hatte ich immer eine gute Korrektur und schließlich hat sich diese Serie fast drei Jahre großer Beliebtheit erfreut.

Im nun folgenden letzten Teil möchte ich dort anknüpfen, wo ich damals angefangen habe. Ich habe damals geschrieben, daß Maschinensprache alleine oft ein sehr schwieriges Programmierunterfangen ist. Erst in der Kombination von Maschinensprache und einer Hochsprache ist effizientes und effektives Programmieren möglich.

Bei dem kleinen ATARI ist durch Turbo-Basic schon ein sehr guter Hochsprachendialekt vorhanden, der durch eigene MC-Routinen sehr gut ergänzt werden kann.

Wie binde ich also Maschinenprogramme in Turbo-Basic ein?

Zuersteinmal muß das Programm in den Speicher gelangen. Dies kann entweder über ein Einlesen mittels DATA Zeilen erfolgen, dann ist der Sourcecode aber ziemlich lang und belegt Speicherplatz in doppelter Form, da der MC-Code einmal in tokenisierter (das ist die Art und Weise in der der Computer den BASIC-Sourcecode im Speicher ablegt) als auch später nach dem Einlesen in reiner MC-Form ab der Zieladresse im Speicher liegt.

Die bessere Lösung ist es also das MC-Programm von Diskette in den Speicher zu laden, da das Programm dann gleich an die richtige Stelle im Speicher geladen wird. In Turbo-Basic geschieht das mittels des Befehls BLOAD. Möchte man, daß das Programm gleich gestartet wird, dann verwendet man den Befehl BRUN.

In den meisten Fällen möchte man das Programm aber nicht sofort starten, sondern es erstmal im Speicher haben. Oft kommt es auch vor, daß eine Routine mehr als einmal verwendet wird. Auch hier empfiehlt sich dann der BLOAD Befehl.

Aufrufen kann man das geladene Programm dann mit dem Befehl X=USR(Startadresse). Bei unseren Programmen wäre das immer X=USR($A800). Falls Ihr das mit einem von unseren Programmen ausprobiert habt, werdet Ihr feststellen, daß Turbo-Basic ein "ERROR 9 DIM" ausspucken wird.

Um dies zu vermeiden gilt folgende Regel: Alle Programme, die in BASIC jeglicher Couleur eingebunden werden sollen, müssen mit einem "PLA" als erstem Befehl beginnen.

Nun hat der DIM Befehl aber noch mehr Möglichkeiten. Hinter der Startadresse kann man noch eine Reihe von Argumenten übergeben, die dann alle auf dem Stack abgelegt werden und die man dann mittels weiterer PLA-Befehle in die Routine übernehmen kann und die Routine somit leicht verändert immer wieder verwenden kann ohne sie immer neu zu schreiben, nur weil einige Parameter verändert wurden.

Schließlich und letztlich gibt der X-Wert des USR-Befehls noch bekannt, ob die Routine fehlerlos über die Bühne gegangen ist und kann auch weiter ausgewertet werden.

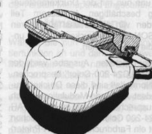
Somit bin ich am Ende des Assemblerkurses für Anfänger angelangt und hoffe, daß es wenigstens ein paar Leute bis hierhin ausgehalten haben und die hier erworbenen Kenntnisse produktiv umsetzen können. Der ATARI-Szene kann das nur hilfreich sein !

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

Programmieren leichtgemacht

ATARI-Texter1.0 (Teil 7)

Herzlich willkommen zum nächsten Teil unseres ATARI-BASIC Kurses. In der letzten Ausgabe ist der ATARI-Texter1.0 leider zu kurz gekommen. Aber das wollen wir diesmal wieder wett machen. In diesem Teil werden wir uns nun mit der Druckeransteuerung beschäftigen. In diesem Teil werden wir den etwas günstigeren EPSON 24Nadeldrucker (LQ 100) unter die Lupe nehmen.

In der nächsten Ausgabe wird der "STAR LC24-200 Color" besprochen. Im Normalfall sind diese Drucker (zumindest in Epson-Modulation) gleich anzusprechen, jedoch ist der "STAR LC24-200 Color" wie der Name schon sagt ein Farbdrucker (COLOR-Printer) mit 24 Nadeln. Leider gibt es auf dem ATARI XL/XE Markt wenige Programme, mit denen man auch in Farbe drucken kann.

EPSON LQ100 (24 Nadeldrucker mit automatischem Blatteinzug)

Die Befehle sind für alle EPSON und EPSON-kompatible Drucker identisch. Dabei spielt es auch keine Rolle ob der Drucker einen Traktor oder automatischen Blatteinzug hat.

1. Um den Drucker zu initialisieren bzw. das Blatt einzuziehen, benutzen wir den Befehl "LPRINT CHR$(64). Der Drucker macht jetzt einen sogenannten RESET.

2. Um einen Zeilenvorschub (LINE FEED) zu bewerkstelligen, benötigen wir den Befehl "LPRINT CHR$(10). Nun sollte der Drucker entweder ein Blatt einziehen (wenn 1. noch nicht ausgeführt wurde), oder aber er sollte das Blatt jetzt um eine Zeile weiterbewegen.

3. Einstellungen

3a. Um den Zeilenabstand auf 1/8 Zoll zu setzten, benötigen wir das Steuerzeichen "48" d.h. "LPRINT CHR$(48).

3b. Um ihm aber mitzuteilen, daß er jetzt einen Zeilenabstand von 1/6 Zoll machen soll, geben wir "LPRINT CHR$(50) ein.

So könnte man das Drucken schon mal mit in die Textverarbeitung aufnehmen, aber bevor es soweit ist, wollen wir uns noch einmal ein paar Gedanken machen, wie wir noch ein paar Schriften dazubekommen.

Sicherlich, man kann dieses ohne größere Mühe am Drucker einstellen, aber es geht auch einfacher. Nämlich über Software. Am einfachsten ist es, wenn wir die Schriften benutzen, die unser Drucker schon als Standard kann. Da währen z.B. "DRAFT","ROMAN","Prestige" usw...

Um dieses allerdings zu bewerkstelligen, müßt Ihr in Euerem Druckerhandbuch nachsehen, wo die Steuerzeichen für die verschiedenen Schriften zu finden sind.

Seht Euch die Zahl an, die unter dem Begriff "DEZ" oder "DEZIMAL" steht.

Der Befehl sieht dann folgendermaßen aus: "LPRINT CHR$(x)". "x" ist in diesem Falle der Dezimalwert aus der Tabelle.

So, nun kann ich Euch nur viel Spaß beim Ausprobieren wünschen.

Und viel Spaß noch im ATARI-Magazin.

COMPY-TECH / Kay Hallies

Workshop - Grafinoptikum - GIAZ Konverter

DER GIAZ-KONVERTER

In diesem Teil des WASEO-Grafinoptikum-Workshops wollen wir den GIAZ-Konverter auf Herz und Nieren untersuchen. Viele werden sich sicher schon über den seltsamen Namen gewundert haben, der ihnen etwas spanisch vorgekommen sein wird (und das wortwörtlich!).

Umwandlung

Aber dabei handelt es sich um eine ganz einfache Sache, nämlich um die Abkürzung für "Grafik in ATARI-Zeichen". Dieser Name sagt schon alles über die Aufgabe des Programmes aus, es geht dabei also um die Umwandlung von normaler Grafik in einen Zeichensatz. Dabei handelt es sich aber nicht um einen geänderten Zeichensatz, sondern den unveränderten ATARI-Grafikzeichensatz.

Das mag ja ganz praktisch sein, aber wozu braucht man sowas überhaupt? Nun, ganz einfach: Angenommen, Sie haben ein gutes Photo gemalt (so in der Art, wie man es auch für den WASEO-Publisher einsetzen kann) und dabei kommt ihnen die Idee, daß man es auch ganz gut für ein Basic-Programm (ob das jetzt ein Spiel oder ein Anwenderprogramm ist, das ist dabei ganz egal) einsetzen.

Dabei gibt es allerdings ein Problem, das Photo ist ziemlich klein, würde also auf einem Graphics-8-Bildschirm ziemlich verloren aussehen. Nun können Sie sich natürlich die Mühe machen, das Bild in eine der niedrigen Grafikstufen umzuwandeln (z.B. Graphics 6 oder 4) und es so darzustellen.

Aber das ist ziemlich umständlich und zeitaufwendig. Wenn Sie dann auch noch Text im Grafikbild unterbringen wollen, ist es ganz aus, denn der würde viel zu groß werden und damit zu viel Platz brauchen. Also was sollte man tun?

Ganz einfach: Konvertieren Sie die Grafik mit dem GIAZ-Konverter. Das ist zum Glück kinderleicht und geht auch schön schnell. Starten Sie einfach das Programm und laden Sie

danach das Bild ein. Vorher werden Sie noch gefragt, ob Sie ein Graphics 8 oder 0 - Bild laden wollen. Sie entscheiden sich dementsprechend für das erste.

Zum Ausprobieren können Sie ja das Titelbild vom WASEO-Grafinoptikum nehmen (es heißt "TITEL.BLD"). Geben Sie diesen Namen an und danach wird es schon geladen, wie Sie selbst sehen können.

Bild ansehen

Mit der Funktion "Bild ansehen" können Sie es sich nochmal ansehen (wobei Sie auch vorher gefragt werden, ob es sich dabei um das Bild in Graphics 8 oder 0 handelt). Also gut, jetzt ist das Bild also im Speicher und kann konvertiert werden.

Den Menüpunkt wählen Sie dann einfach an und werden danach gefragt, ob Sie von Graphics 8 nach Graphics 0 oder umgekehrt (ja, auch das ist möglich, doch dazu später mehr) konvertieren wollen.

Graphics 8

Da Sie ersteres wollen, wählen Sie es an. Kurz danach sehen Sie das Bild in Graphics 8 und in der linken oberen Ecke ein schwarzes Rechteck (beim WASEO-Titelbild ist es an dieser Stelle eher weiß, weil die Grafik darunter dunkel gehalten ist). Dieses Rechteck kennzeichnet den Ausschnitt, den Sie konvertieren können. Aber warum das?

Nun, der GIAZ-Konverter kann pro Graphics-0-Zeile zwei Zeilen in Graphics 8 konvertieren, da der ganze Bildschirm in Graphics 0 nun 24 Zeilen beinhaltet, sind es also maximal 48 Zeilen in Graphics 8. Das erscheint zunächst nicht viel, aber wenn man bedenkt, daß normalerweise nur 24 Zeilen in Graphics 0 genutzt werden können, ist es durch die Konvertierung glatt doppelt soviel.

In Graphics 0 gibt es maximal 40 Zeichen in einer Zeile und pro Zeichen werden 2 Pixel konvertiert, also insgesamt 80 Pixel, damit ist Ihr Ausschnitt also 80 x 48 Pixel (zusammen 3840 Pixel) groß und das ist schon eine ganze Menge.

Rechteck bewegen

Dieses Rechteck können Sie nun mit den Pfeiltasten oder, wenn Sie wollen, auch mit dem Joystick, über den ganzen Bildschirm bewegen. Da beim Titelbild das Fragezeichen über "INFO" in das Rechteck paßt, nehmen wir doch gleich mal das für die Konvertierung. Steuern Sie also das Rechteck so zum Fragezeichen, bis es genau in dessen Mitte ist, und drücken Sie Return (oder, wenn Sie wollen, auch den Feuerknopf).

Haben Sie es doch nicht ganz getroffen? Kein Problem, wenn Sie jetzt eine andere Taste als Return drücken oder den Joystick in irgendeine Richtung, und Sie können den Ausschnitt nochmal neu festlegen (genau wie beim WASEO-Publisher-Konverter auch).

Wenn es also paßt, drücken Sie nochmal Return oder den Feuerknopf. Danach wechselt der Bildschirm und Sie sehen einen in Graphics 0 vor sich mit der Meldung, bitte etwas zu warten, während die Konvertierung läuft.

Farbveränderungen

Dabei werden Sie Farbveränderungen des Bildschirmrandes feststellen. Das soll zeigen, daß gerade gearbeitet wird, auch wenn man es zunächst nicht sieht. Nach kurzer Zeit kann man schon die erste Zeile sehen, nach einer kleinen Weile die nächste und nach und nach das ganze Bild (in diesem Beispiel das Fragezeichen).

Die Arbeit ist abgeschlossen, wenn Sie keine Farbveränderungen mehr sehen und der Bildschirmrand schwarz ist. Dann drücken Sie den Feuerknopf oder Return und befinden sich wieder im Menü.

Bild ansehen

Wenn Sie wollen, können Sie sich das Bild nochmal ansehen, indem Sie "Bild ansehen" anwählen und danach das Bild in Graphics 0 auswählen.

Sie können das Bild jetzt eigentlich abspeichern. Aber wir wollen ja noch die umgekehrte Konvertierung, also von Graphics 0 in Graphics 8, ausprobieren. Kein Problem!

Zunächst sollten wir aber mal den Bildschim löschen. Gehen Sie dazu auf "Schirm / Beenden". Nachdem Sie es angewählt haben, werden Sie gefragt, ob Sie den (Bild)-Schirm löschen oder zu den anderen Programmen wollen. Da gelöscht werden soll, drücken Sie einfach Return und danach ist es geschehen, wie Sie leicht feststellen können, wenn Sie sich den Graphics-8-Bildschirm mit dem ersten Menüpunkt angesehen.

Umschaltung

Wählen Sie nun wieder die Konvertierfunktion an und danach die zweite Möglichkeit (Gr. 0 nach Gr.8). Jetzt wird zum Bildschirm in Graphics 8 umgeschaltet und in dessen Mitte erscheint, wieder mit Farbveränderungen am Bildschirmrand, Zeile für Zeile das konvertierte Bild von Graphics 0.

Wenn Sie also jemals ein Photo konvertiert und danach gelöscht haben, so daß es nur noch in Graphics 0 vorhanden ist, dann ist das kein Grund zur Panik, weil Sie es immer noch rekonvertieren können.

Diskettenfunktion

Das Graphics-0-Bild ist natürlich immer noch da. Nun können wir es abspeichern. Also wählen Sie die Diskettenfunktion an. Dann brauchen Sie nur noch anzugeben, daß Sie das Bild speichern wollen und um welches es sich dabei handelt, und nach Eingabe des Dateinamens wird es auf Diskette gebracht.

Sie sehen, das ging alles wirklich einfach. Aber nun haben Sie zwar das Bild auf Diskette, aber wie kriegen Sie es von da wieder auf den Bildschirm?

Normalerweise müßten Sie sich jetzt ein eigenes Ladeprogramm dafür schreiben. Das brauchen Sie aber nicht, denn der GIAZ-Konverter hält schon eins für Sie bereit! Sie finden ihn bei der Diskettenfunktion.

Grafinoptikum - Workshop

Lader schreiben

Da steht an vorletzter Stelle "Lader schreiben", und wenn Sie dies anwählen, wird das Basicprogramm auf die Diskette im Laufwerk geschrieben und braucht danach nur noch mit ENTER eingeladen und gestartet zu werden.

Haben Sie dann die Diskette mit Ihrem Bild im Laufwerk und geben Sie den Dateinamen ein, sehen Sie es nach kurzer Zeit wieder vor sich. Probieren Sie es einfach aus! Wie Sie sehen, schneller und bequemer geht es kaum mehr!

Ihr geladenes Bild können Sie dann natürlich noch auf einfachste Weise mit einem Text versehen, mit dem Sie z.B. darauf hinweisen können, von wem das Bild stammt und wie man weiterkommen kann.

2 große Vorteile

Daneben gibt es noch zwei große Vorteile: Sie brauchen nicht extra einen eigenen Zeichensatz erstellen, sondern können den ganz normalen ATARI-Zeichensatz benutzen (spart Speicherplatz im Computer) und so ein Bild belegt nur 8 Diskettensektoren (in einfacher und mittlerer Dichte), spart also auch Speicherplatz auf der Diskette.

So ist es wirklich kein Problem mehr, ein Programm mit einer guten Grafik vorzustellen oder damit irgendwelche Hinweise u.s.w. noch besser darzustellen.

Damit wären die Möglichkeiten des GIAZ-Konverters erklärt. Beim nächsten Mal geht es dann weiter. Ihr seid doch dann wieder dabei, oder? Abgemacht!

Good Byte Thorsten Helbing

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt - Anzeigenschluß 1. April

Data-Becker Bücher: Peeks & Pokes, Tips & Tricks, Trainingsbuch für DM 30,-, 8-Bit-Mags 13 & 14 für 5,- DM, Mission Zircon for 10,- DM, Scaremonger + Mad Marbles für 5,- DM, zzgl. 5,- DM Porto. Robert Kern, Tel. 07376/708.

Suche AMC-Soft Disketten ab 5/90 aufwärts. Schreibt bitte Eure Angebote an Karl Richter, Olbrichstr. 7/2/9, A-2401 Fischamend.

Suche folgende Spiele: Deja Vu und The Mask of the Sun. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow.

Welche Möglichkeiten gibt es bei Austro.Bas Datensätze zu retten, die ohne Drücken der ESC-Taste verloren gegangen sind? Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47B, 99706 Sondershausen, Tel. 03632/600286.

Ich suche das Handbuch zu Solo Flight von MicroPose. Tel. 0203/480682 Dirk.

Suche das ATARI Profibuch für XL/XE. Zahle guten Preis. Jörg Duckstein, Tel. 05383/1281.

Suche Floppy 2000 oder Floppy XF551. Jan Schlingelhof, Weidenkoppel 14 A, 22399 Hamburg.

Ich suche für den Drucker 1029 ein Datenkabel und eine Farbbandkassette. Michael Graul, Gumpe 3, 99735 Werther.

Jetzt wieder auf Lager ....

ATARI 800XE / 64kB RAM / TV-Anschlußkabel / DFÜ-Programm "BOBTERM".

Star Writer Compact 2.0 (Textverarbeitung mit Rechtschreibkorrektur für DOS (PC) 45,- DM.

Star Base 2.0 (DBase kompatible Datenbank für DOS (PC)) 45,- DM.

Star Draw 2.0 (zur Erstellung von Präsentationsgrafiken, Diskettenlabes, Visitenkarten, Diashow mit Sound, und vieles mehr für DOS (PC)) 45,- DM.

Star Writer 2.0 für Windows (wie StarWriterCompact 2.0 jedoch für WIN) 298,- DM.

Star Base für Windows (s. StarBase 2.0 jedoch für Windows) 129,- DM.

Star Draw für Windows (s. StarDraw 2.0 jedoch für Windows) 129,- DM.

StarWriter7.0 OfficePack (StarWriter 7.0, StarBase 2.0, StarDraw 2.0 für DOS) 298,- DM

StarWriter2.0 OfficePack (StarWriter 2.0,StarBase,StarDraw für WIN) für Windows 498,- DM

WEITERE PREISE AUF ANFRAGE !

Jetzt bestellen bei ....

COMPY-TECH / Kay Hallies, Flamweg 7, 25335 Elmshorn.

Verkaufe für 800XL: Sanyo Color RGB/Pal Farbmonitor, 2x Tastatur 800XL, 2x Floppy 1050 (1x mit Speedy), 1x Floppy 1050 defekt zum Ausschlachten, 1x Maus, 1x Interface, 3x Joystick, 4 Diskettenboxen mit Anwenderprogramme und Spielen, diverse Bücher, ATARI magazin Januar 87 bis November 89, Happy Computer März 88, Happy Computer Sonderheft 1 und 2. Komplett für 650,- DM. Stefan Vetter, Wasser Looser Weg 23, 24944 Flensburg, Tel. 0461/39414.

Wir suchen für einen Mitarbeiter das ATARI Profibuch vom tewi-Verlag. Angebote schreiben Sie bitte an das ATARI magazin.

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-

Sparangebot siehe Seite 16

PD-ECKE von Markus Rösner und Sascha Röber

Hallo Freunde der PD-Software. Nachdem Ihr hoffentlich gut ins neue Jahr gerutscht seid, hat PPP wieder ein paar neue PD-Titel an Land gezogen, die ich Euch einmal kurz vorstellen möchte, damit Ihr einen Überblick über die neuen Sachen bekommt. Diesesmal sind es Spiele- und Demodisketten. Aber man kann nicht immer alles haben, dafür ist aber die Anzahl der Disketten berauschend. Lest aber hierzu einfach die Kolumne durch, Ihr werdet dann schon sehen, warum. In diesem Sinne: Let the madness begin!

GAMES Vol. 3

Aus der ABBUC PD-Box stammt diese Gamedisk, die auf einer Diskettenseite ein paar gute Spiele repräsentiert.

SABOTAGE: In nur 100sec sollen drei Reaktoren gerettet werden. Alle zehn sec entsteht ein Komet, was wieder ein neuer Feind bedeudet. Auch die feindlichen Strahlengürtel wollen einen nicht in Ruhe lassen. Jeden geretteten Reaktor muß man heil zum Mutterschiff bringen. Summasumarum bleibt zu sagen, daß es sich bei Sabotage doch um einen recht guten Zeitvertreib handelt, es gibt schlimmeres.

DUELL ist ein Spiel für zwei Spieler in bester QIX-Manier.

DIE VIER ist ein weiterer 4-gewinnt Clone.

OILGAME handelt dann noch davon, daß Du mit dem Bohrkopf die Erde durchbohren und alle im Stollen liegenden Punkte aufsammeln mußt. Der Bohrkopf zerstört die Geister, die die Pipeline nicht berühren dürfen. Ein Spiel mit Zeitlimit.

Zudem ist noch das bekannte **MEMORY** mit dabei. **PANIK** sorgt dafür, daß Ihr schnell tippen lernt, **TICTAC** ist ebenfalls wohlbekannt und mit **ZUG** ist noch ein kleines Rechenspiel enthalten. **MOTORRAD** läßt den Klassiker Tron zurückkehren.

Das letzte Spiel auf dieser Diskette ist **REVOLVER-KID**. Es läßt einen in den Wilden Westen zurückkehren, man hat 20 Schüsse und soll damit die vorhandenen 10 Flaschen abschießen, im Weg stehen Kakteen und Felsbrocken, Revolver Kid bewegt sich ständig auf und ab, man kann ihn dann noch manuell nach links und rechts steuern. Ein spaßiges Spiel.

Allen Spielern sei diese Disk ans Herz gelegt. Sie bietet jede Menge Spielspaß und deutsche Anleitungen zu allen Games sind auch vorhanden!

Best.-Nr. PD 280 DM 7,-

DEMOS Vol. 3

Hier ist eine weitere Demo-Samplerdisk für alle Demofreaks unter den Lesern. Sie bietet folgende Demos: Brief an Abbuc, Trash, Westbankdemo, Pewexdemo, Pharaodemo, Equation, Tom's Demo, Regenbogen und das allseits bekannte Muaddib. Alle Demos stammen aus Polen und sind eben typisch Demo. Am besten gefällt mir aber immer noch das gigantische Muaddib. Punkt.

Best.-Nr. PD 281 DM 7,-

THE SOUND OF MASIC

Hier kommen nun zwei beidseitig bespielte Disketten, vollgepackt mit Songs, die mit der Musikprogrammiersprache MASIC erstellt wurden. Die Songs nennen sich Welch ein Geschenk ist ein Lied, Das Leben ist..., All die sturmfesten Himmelhunde, Müllmänner-Blues, Sommer, Freundliche Gesichter, Solang ich denken kann, ich frag mich seit 'ner Weile, Charlotte, Abschied, Fiesta Mexicana, Capri-Fischer, Ave Maria No Morro, Eviva Espana, Des is a Wahnsinn, Adios Amor, Marina, Ein Student geht vorbei, Griechischer Wein, abends an deinem Bett, roter Mohn, Sag beim Abschied leise servus, Peterle, ich tanze mit dir in den Himmel, die alte Uhr, Abschied von Wien, Wien Wien nur du allein, Rosalie, Tanz mit mir Corinna, Schöne Maid, Sierra Madres del sur, heut spielt der Zierer, Kuss-Walzer, Künstlerleben, Geschichten aus dem Wienerwald, Du und Du, An der schönen blauen Donau, Wiener Blut, am weißen Strand von San Angelo und So schön wird's nie wieder sein.

Mit den wenigsten Titeln kann ich etwas anfangen, aber vielleicht ein paar unserer Leser...

Best.-Nr. PD 282 A+B DM 10,-

POWER OF SOUND

Und hier noch mehr Sounds. Auf sieben Disketten sind etliche Musikstücke, die prima umgesetzt wurden, verstreut. Am unteren Schirmrand sieht man dann noch die einzelnen Stimmen optisch umgesetzt. Zu jeder Diskseite gibt's 'ne nette Grafik. Auf Disk 1 sind auf beiden Seiten **SWINGING CLASSICS**, auf Disk 2 sind **YESTERDAY SONGS** auf beiden Seiten verstreut, Disk 3 wird beherrscht von einer großen **Soundcollection**, Disk 4 hingegen besteht aus wenigen Songs, dafür aber mit grafischer Unterstützung, die stellenweise auch noch animiert ist, jedenfalls die A-Seite.

ATARI magazin - Oldie-Ecke - ATARI magazin

Seite zwei der Disk 4 wird geziert von Italo Top Hits. **A DREAM OF MUSIC** ist der Inhalt der fünften Disk, anders dagegen ist Disk 6, da gibt's **THE POWER OF MUSIC** pur. **THE CHRISTMAS** Collection läßt es dann auf der A-Seite der siebenten Disk noch ein wenig weihnachtlich zugehen.

Insgesamt: Zuviele Songs, um sie aufzuzählen, aber toll umgesetzt und jede Disk mit einem netten Intro.

Best.-Nr. PD 283 A+G DM 28,-

THE PICTURE-SHOW

Auf vier Disketten befinden sich etliche Bilder zum anschauen, zum verwenden in eigenen Programmen oder einfach zum weiterverarbeiten. Es sind vom PC oder ST 'rübergezogene Bilder, also in s/w und aus allen Bereichen. Wer immer schon vorgefertigte Bilder suchte, liegt mit dieser DIsk-Sammlung richtig.

Best.-Nr. PD 284 A-D 16,- DM

So, das waren also diese neuen PD-Disks. Ich möchte mich nun bei allen Lesern für ihr bisheriges Interesse bedanken und möchte schonmal tschüß sagen, da ich aus zeitlichen Gründen vorerst nichts mehr für's ATARI-MAGAZIN schreiben kann. Es heißt aber nicht, daß ich mich vom XL/XE zurückziehen werde, aber die Grenzen müssen real abgesteckt werden und Freizeit möchte ich auch einmal haben, was aber trotzdem sicherlich nicht klappt. Schreibt mir einfach einmal. Ich bin für fast alles zu haben. Hier noch meine Adresse: Markus Rösner, Fachriastr. 9, 74 226 Nordhausen, Tel/Fax 07135/2840. Laßt mal von Euch hören. Tschüssi, Euer Markus.

Goldhunt II

Wieder einmal habe ich ein Rollenspiel zu testen, diesmal eines der älteren Garde, denn Goldhunt II ist nun wirklich nicht mehr das Neueste Spiel seiner Art.

Nach dem Booten landet man in einem Gr.2 Auswahlmenü, von dem aus man in einen Leveleditor, zur Anleitung oder direkt zum Spiel gelangt. Ich wähle den Weg zum Spiel und werde von einer düsteren Digistimme empfangen, die kaum verständliches Englisch brabbelt und dann finster lacht!

Danach werden alle auf der Disk vorhandenen Levelnamen in ein Menü geladen und man wird aufgefordert, nun doch bitte einen davon auszusuchen. Gesagt - getan.

Kurz darauf befinde ich mich im Spiel. Die Grafik ist sehr schlicht, alles Schwarz-Weiß. Die wenigen Sprites sind nicht animiert, die Steuerung erfolgt komplett über Tastaturkommandos und es ist nicht ein Pieps zu hören.

Vielleicht hatte ich den falschen Level ausgesucht, aber auf mich machte das Spiel einen stinklangweiligen Eindruck, da eine satte Viertelstunde nichts passierte, außer daß ich bei einem Schatzsuchversuch eine tote Katze ausgebuddelt hatte. Nicht gerade sehr spannend, aber immerhin originell.

Einen großen Vorteil bietet hier der Leveleditor, denn dann kann man Action selbst erstellen. Trotzdem kann Goldhunt II vielen PD-Rollenspielen nicht das Wasser reichen, da durch die blöde Tastatursteuerung, die triste Grafik und den viel zu kleinen Grafikbildschirm, der höchstens ein Viertel der Bildröhre füllt einfach zu viel Spielspaß verloren geht. Dazu kommt dann als Todesstoß das fehlen des Sounds.

Fazit: Viel zu langweilig um noch weiter darüber zu berichten!

****

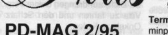
* Grafik 4 *
* Sound(Digi)4 *
* Motivation 2 *
* Gesamt 3 *

****

Best. Nr. PD 77 DM 7,-

Sascha Röber

Aktuelle Produktinformationen



Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 2/95

Happy Birthday PD-Mag!

Tja, wer hätte gedacht, daß sich das PD-Mag so toll durchsetzen würde? Nun ist das PD-Mag auf den Tag genau 2 Jahre alt und es wird immer noch von Ausgabe zu Ausgabe besser. In den immerhin schon 12 Ausgaben die bisher erschienen sind, hat sich das PD-Mag einen recht guten Namen erworben und ich kann Euch versprechen, daß ich alles tue, um diesem guten Namen gerecht zu werden.

Was hat diese Jubiläumsausgabe denn so zu bieten? Nun, als erstes wären da wieder 6 Softwaretests, eine Top-Ten, ein Hardwaretest, der übliche Wettbewerb, ein neuer Filmtip und zahlreiche Nachrichten und Tips rund um den Atari.



Natürlich liegt auch in dieser Ausgabe der Schwerpunkt wieder bei der Software. Diesmal habe ich folgende Programme für Euch zusammengestellt:

Den immer vorhandenen CSM-Texteditor, **Copy 2000 v2.41** - ein leistungsstarkes Kopierprogramm,

Termix - einen professionellen Terminplaner

Percom - ein Programm zur Fehlersuche auf Disketten

Virusscan - die erste Waffe gegen Viren auf dem Atari 8-Bit (Kein Scherz)

Spaceballs - ein nettes Geschicklichkeitsspiel für 1-2 Spieler

Blip - ein weiteres Geschicklichkeitsspiel für 2 Spieler

Digiconcert 2 - Eine Demo mit tollem Sound

Whitehouse - eine weitere Demo mit Geschwindigkeitskontrolle für die Musik!

Dann ist da noch das ehemals kommerzielle Superspiel **Surf's Up** und zum Abschluß noch eine brandneue **Sounddemo** vom AMC-Verlag, in der jede Menge Musike 'drin ist. Wie Ihr seht ist mal wieder für alle etwas dabei.

Wo gibt es etwas vergleichbares? 2 Disks voller Spiele, Anwendungen, Demos und vieler Informationen für lumpige 12,- DM oder 3 Ausgaben im ABO für nur 25,- DM! Da gibt's nichts mehr zu überlegen, da heißt es sofort bestellen!

Best. Nr. PDM 295 12,- DM

Bite beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf Seite 48

SYZYGY 2/95

Endlich mal wieder ein SYZYGY "back to the roots". Diese Ausgabe ist wieder voll gestopft, so wie man es aus den Anfangstagen gewohnt war. Auf zwei Disketten, also vier Diskettenseiten (wie bei der letzten Ausgabe angekündigt), haben wir nette Software und zahlreiche Texte für Euch vorbereitet, wie z.B. zahlreiche Tests zu Anwender und Spielersoftware, aktuelle und Oldies, bunt gemischt. Wenn alles klappt, werden wir Euch noch ein paar Texte von



Markus Römer (Top-Magazin) präsentieren, sofern uns die Post keinen Streich spielt. In diesem SYZYGY steckt wieder jede Menge Arbeit drin, die Ihr hoffentlich auch honoriert. Wir haben uns wochenlang hingesetzt und in mühevoller Arbeit das vielleicht umfangreichste Diskettenmagazin in deutscher Sprache kreiert. Das SYZYGY-Team würde sich freuen, auch DICH als neuen Leser begrüßen zu dürfen, es lohnt sich, das könnt Ihr uns glauben. Das neue SYZYGY- eine Ausgabe, die man sicherlich so schnell nicht vergißt!!!

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 326 DM 9,-

DISK-LINE 33

Hallo Computer- und DISK-LINE-Freunde! Hier ist die neuste Ausgabe mit "brandheißer" Software:

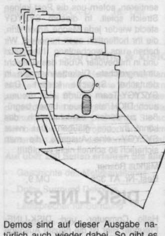
Gruselig geht's in **ALPTRAUMPARK** zu, denn Sie müssen sich durch einen Park voller Gefahren kämpfen. Mit jedem Schritt können Sie dabei auf ein neues Hindernis treffen und müssen der Situation so gut wie möglich standhalten!

Wem das zu sehr an die Nerven geht, kann sich bei **MUTATION** abreagieren. Es gilt, eine bestimmte Anzahl von Weltallmutationen in einer bestimmten Zeit abzuschießen.

Wer hat nicht schon mal von einem eigenen Haus geträumt? Mit dem Programm **WOHNHAUS** können Sie es sich schon mal ansehen, nicht nur die Grundrisse und Seitenansichten, auch was es kostet!

Malkünstler erwartet das Programm **PAINT 10/7**, denn hier kann man in Graphics 10 mit der horizontalen Auflösung von Graphics 7 malen, was die Grafik weniger in die Breite gezogen aussehen läßt.

Weitere Zeichnungen sind mit **MICRO-CAD** erstellbar. Das Programm ist zwar nicht neu, aber immer noch hochinteressant und schon mit wenigen Punkten können Sie einen eindrucksvollen 3D-Körper zeichnen.



Demos sind auf dieser Ausgabe natürlich auch wieder dabei. So gibt es eine **TOP-GRAFIKDEMO** in Graphics 8 mit Farb-DLI's und Abspeichermöglichkeit zu sehen, und eine **SOUND-DEMO** von Johannes Plenio steuert mit toller Musik bei.

Wer sich etwas für Geographie interessiert, dem wird das Programm **GLOBUS** hochwillkommen sein, denn hiermit kann man die Erde mit den Kontinenten von verschiedenen Winkeln und Drehungen aus mit oder ohne gefüllte Meere betrachten, abspeichern und sogar ausdrucken.

Zum Schluß gibt es noch 5 klangvolle **SAMPLER-DEMOS** zu hören, was beweist, daß für den XL/XE auch digitalisierte Klänge kein Problem sind!

Also, dann gleich die neueste Ausgabe besorgen und die Software ausprobieren, denn damit ist bei jedem XL/XE-Fan für beste Unterhaltung gesorgt!

Achtung! Wer auch nur ein wenig programmieren kann, ob nun Basic oder eine andere Sprache, sollte es schnell tun, denn wir brauchen immer noch dringend neue Programme! Darum zögert nicht länger und legt los!

Best.-Nr. AT 327 DM 10,-

Hallo liebe Leser!

Heute ist ein wunderbarer und kalter Wintermorgen, aus meiner Anlage hämmert mir der unverwechselbare Sound von Queen entgegen und ich bin bester Laune. Kurz und gut, es herrschen ideale Bedingungen um einen Softwaretest zu schreiben. Diesmal habe ich mir ein Spiel ausgesucht, das schon so manches Gespräch ausgelöst hat, aber bisher im Atari-Magazin noch nie so richtig getestet wurde.

Mystik 2
Das Strandhaus

Mystik 2 ist ein Adventure, aber ein etwas besonderes, denn es wird ausschließlich mit dem Joystick gesteuert. Doch bevor ich hier die tollen Vorteile dieser Steuerung anspreche, erzähle ich Euch noch schnell die Spielstory:

Dein reicher und reichlich seltsamer Onkel der immer in einer riesigen Villa am Strand lebte hat das zeitliche gesegnet. Da es kein Testament aber jede Menge Erben gibt, entbrennt ein kleiner Krieg um die Erbschaft. Doch wo ist die ganze Kohle? Natürlich liegt die Vermutung nahe, daß der ganze Zaster irgenwo in der Villa versteckt sein muß. Also entschließt Du Dich, auf drängen deiner Frau, zur Villa zu fahren und den Schatz des Onkels zu finden.

Schon ganz nett. Das Spiel selbst beginnt wie immer mit dem Booten der Disk. Nach kurzer Ladezeit gibt's ein nettes Titelbild, dann noch ein zweites und hier legt dann auch eine schön fetzige Musik los. Nach drücken der Start-Taste gibt's noch ein drittes Titelbild und es ertönt ein markerschütternder Digischrei! Da krempeln sich einem glatt die Fingernägel um, auf jeden Fall ist dieser Schreckeffekt einsame Klasse.



Nachdem man nun nach einer Aufforderung die Disk gewendet hat, startet das Spiel direkt vor der Villa.

Es fällt die Einteilung des Bildschirms in mehrere Abschnitte ins Auge. Das linke, obere Viertel stellt das Grafikfenster dar, in dem die Umgebung gezeigt wird. Die rechte obere Hälfte beherbergt ein Personenfenster, in dem eventuell anwesende Personen erscheinen und einige Kommandofelder, mit denen das Spiel gesteuert wird.

Will man sich mit einer Person im Personenfenster unterhalten muß man nur das Feld "Rede mit" und

das Personenfenster anklicken, und schon geht's los.

Die untere Bildschirmhälfte dient als Dialogfenster, in dem alle Gespräche etc. angezeigt werden. Gesteuert wird das ganze wie gesagt mit dem Stick in Port 1 und den Kommandofeldern.

Um sich zu bewegen muß man nur einen der Richtungspfeile anklicken. Diese Form der Steuerung ist echt superangenehm.

Endlich mal ein Adventure, das flüssig gespielt werden kann, da man nicht erst hundert Jahre lang nach einem Wort suchen muß, welches der Parser des Spiels auch versteht.

Die Grafik des Spiels ist außerordentlich gut. Alle Grafiken sind schön gezeichnet und alles Wichtige ist klar zu erkennen. Die Grafiken bestehen aus einer Farbe und den entsprechenden Tönungen, wobei der Programmierer eine Zuneigung für Braun- und Cremefarben an den Tag legte.

Also, dann mal los und die Villa erforschen, aber stellt Euch das nicht so leicht vor. Wie kaum anders zu erwarten, wimmelt es im Haus nur so von anderen Erben und nicht alle sind einem sehr freundlich gesonnen.

Besonders bei den ersten Versuchen bekommt man sehr schnell das Game-Over-Bild mit 2 wunderschönen Totenköpfen zu sehen. Aber davon sollte man sich nicht gleich einschüchtern lassen. Da das Haus echt riesig ist und die Verwanten fast alle etwas fieses vorhaben, kommt bestimmt keine Langeweile auf.

Fazit:

Wer bisher keine Adventures wegen der Parsersteuerung mochte, sollte sich Mystik 2 unbedingt zulegen. Auch dem Adventureprofi kann ich dieses Spiel empfehlen, denn hier kommt man echt auf seine Kosten.

Ach ja, ganz nebenbei sei erwähnt, daß Mystik 2 komplett in deutsch geschrieben wurde! Langzeitmotivation ist garantiert!

Meine Wertung: 1=Mies 10=Super

****

* Grafik 8
* Steuerung 8
* Sound (yeah) 8
* Story hm, 7
* Motivation 9
* Gesamt 8

****

Best. Nr. AT 218 DM 9,90

Sascha Röber

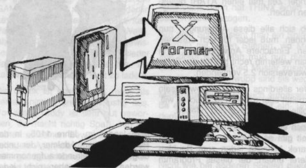
PC-Crossformer 3.0

Nun ist es also geschafft, der PC-Crossformer (XFORMER) ist in der Vollversion 3.0 in Deutschland erhältlich. Leider ist der Vertrieb jedoch noch mit ein paar Problemen behaftet. Dazu jedoch später mehr. Die meisten von Euch werden sich wohl schon die eine oder andere Version des Crossformers (kurz: XF) besorgt haben und warten nun bestimmt auf die lange ersehnten Neuerungen wie Sound, korrekte PM-Grafik, Drucker und Modemanschluß u.v.m.

häufig noch nicht einmal das Titelbild. Auch der Drucker läßt sich gut ansprechen und so macht sich auch ein Laserjet 4P nochmal gut bei ATARI-Programmen.

Ebenfalls recht gut gelöst wurde das Problem des Diskettenwechselns. Wird in einem Programm eine andere Diskette erfordert, so kann man den XF mit F12 unterbrechen und dort den Pfad zu der geforderten virtuellen Diskette angeben, die wie immer im XFD oder ATR Format vorliegen kann. Dann wird das Programm fortgesetzt und von der gewählten Diskette geladen. Leider war es nicht möglich Alternate Reality zu spielen, weder The City noch The Dungeon.

Diese Programme erkannten aber dafür die 64 KB große RAM-DISK, die in der XF simuliert. Das ganze entspricht also dem 130 XE. Warum nicht gleich mehr RAM Speicher verwendet wurde, bleibt mir ein Rätsel, da heute ja RAM-Disks mit 1 MB durchaus üblich sind und die meisten PCs locker über diese Speichergrößen verfügen.



Fangen wir mit den positiven Neuerungen an: Die Drucker- und Modemunterstützung klappt sehr gut. Mittels des mitgelieferten Terminalprogrammes BOBTERM von Bob Puff kann man auf dem XF in Mailboxen gehen und so einmal die traurige Erfahrung machen, was es heißt mit einem 40-Zeichen Non-ANSI Terminal in heutige Mailboxen zu gehen. Das was man dort erkennen kann, ist

Die meisten hat es wohl auch immer genervt, beim Spielen von XL-Spielen wie verrückt auf der PC-Tastatur herumzuhämmern. In der 3.0 Version werden endlich auch PC-Joysticks erkannt und in Spielen wie ein XL-Joystick verwendet. Jedoch empfiehlt sich für diese Spiele ein digitaler Joystick, wie sie jetzt überall auch für den PC-Anschluß erhältlich sind. Ich kann hierbei nur das Gravis Game

Pad empfehlen, das dem Super Nintendo Pad sehr ähnlich ist.

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten. Nicht alle der so vollmundig angekündigten Features wurden so gut umgesetzt wie die zuvor genannten.

Die Player Missile Grafik funktioniert zwar inzwischen besser als vorher, doch kompliziertere Abfragelogiken werden vom Programm falsch umgesetzt. Ein Beispiel dafür ist das Spiel JUMP.

Ein weiterer Punkt, auf den ich mich sehr gefreut hatte, war die Soundunterstützung. Leider hat es bei dieser Version nur dazu gereicht, die "reinen" Soundtöne umzusetzen, also nichts mit Verzerrung, Glissandi, Digi-Effekten usw. Bleibt zu hoffen, daß hier folgende Versionen mehr erreichen.

Die Anleitung ist eher minderer Qualität und besteht aus einem DIN A5 Heft in dem sich zusammenkopierte Texte aus verschiedenen Büchern befinden und eher für PC-User interessant sind, die nie oder nur vor langer Zeit mal einen ATARI besessen haben.

Ob sich alle diese Änderungen nun lohnen, muß jeder für sich entscheiden. Einfachere Anwendungen kann man weiterhin recht gut mit der Sharewareversion 2.5 verwenden.

Wer allerdings mit Diskettenwechseln arbeitet oder mit dem XF drucken will, sollte sich die Vollversion zulegen.

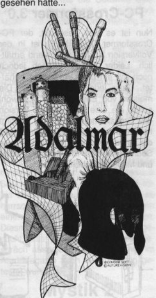
Noch ein Wort zur Verfügbarkeit: Zur Zeit gibt es einige Verwirrungen, da Darek Mihocka jeden zum Raubkopierer erklärt, der dieses Programm nicht bei einem von ihm autorisierten Händler erworben hat. Wir halten Euch dahingehend aber auf dem Laufenden.

PPP: Bei uns könnt Ihr die Vollversion bestellen!!!

Best.-Nr. AT 328 DM 69,-

ADALMAR

Juchheißa, endlich hat es wieder einmal ein deutsches Programm auf den Markt geschafft. Es handelt sich um eine Art Mischung aus Rollenspiel und Adventure, komplett in deutsch! Aber eines nach dem anderen: Was mich schon anfangs total begeisterte, war die nette Introstory, die es sich wirklich zu lesen lohnt, witzig und dennoch irgendwo genial, als ob man zu oft den Film "Die Zeitmaschine" gesehen hätte...



Man landet im Jahre 1105, in der Rolle des Ritters Adalmar, der unbedingt in die Tafelrunde aufgenommen werden will. Da aber nicht jeder dahergelaufene Trottel vom König in die Tafelrunde aufgenommen wird, gibt es viel zu tun. Die Aufgabe von Adalmar, also des Spielers, besteht nun darin, die Gunst des Königs zu erobern. Dies ist geschehen, sobald man 100 Punkte gesammelt hat.

Punkte bekommt man durch Aktionen wie z.B. Burgen erobern, Feste feiern und Turniere gewinnen. Natürlich ist nichts umsonst, denn die Teilnahme an einem Turnier kostet einen 100 Taler, ein Fest ist noch glimpflich dagegen, denn hier wird Adalmar nur schlappe 60 Taler los.

Dann geht's ans Eingemachte: Burgen erobern. Man hat seine Leute und seine Schleudern und dann geht's los! Zuerst wird der Kampf mit der Schleuder begonnen und man sieht eine Burgmauer auf dem Schirm von sich. Die Feuerkraft ist entscheidend, man hat fünf Versuche und drei müssen glücken.

Der Stein kann vor der Burg auch ins Gras fliegen oder weit über die Mauer hinweg irgendwo in den Hof der Burg fliegen, wo er kaum Schaden anrichten kann.

Nach der Schleuder kommt der Schwertkampf. Man steuert den linken Spieler und muß sich gegen den rechten Computergegner behaupten. Dann wird man sehen, ob man die Burg erobert hat, denn hier spielen ein paar entscheidende Gründe mit: Zum einen ob man genügend Leute dabei hat; oder sind auch genug Schleudern vorhanden, kommt man in die Burg überhaupt hinein, war der Schwertkampf erfolgreich? Nun denn, die Eroberung einer Burg fliegt Adalmar nicht in den Schoß, aber man kann es auch gut erreichen.

Nimmt man an Turnieren teil, so sind dies die bekannten Lanzenkämpfe aus Film und Fernsehen (oder so ähnlich). Man tritt gegen den Computergegner an und muß im richtigen Moment die Lanze ansetzten, um den Computer aus dem Sattel zu holen, nur Übungssache...

Dafür kann bei einem Fest nicht allzuviel passieren. Da ist eigentlich nur relaxen angesagt, also mal ein paar Sekunden zurücklehnen und den Computer arbeiten lassen. Es gibt noch einiges mehr, das es zu entdecken gilt, also das typische Prinzip eines Rollenspieles.

Man steuert das gesamte Spiel über den Joystick und entweder ist eine

Aktuelles im AM

Grafik zu sehen oder man sieht die Landkarte, auf der auch alle eigenen Burgen gekennzeichnet sind. Das gesamte Spiel hat einen tollen Aufbau, ist komplett in deutsch gehalten, macht Spaß, ist einfach zu bedienen, unterstützt eine eventuell vorhandene Ramdisk, läßt es zu, daß man den Spielstand speichert und irgendwann anders weiterspielt und nicht zu vergessen ist die Bestenliste, die die drei besten Spieler anzeigt.

Auch nicht unerwähnt sollte der tolle Vorspann bleiben. Wie im ganzen Spiel hat man fantastische Sounds und tolle Grafiken. FUTUREVISION entwickelt sich so langsam zu einer qualitativ sehr hochwertigen Softwareschmiede.

Auf jeden Fall sei jedem Freak dieses Spiel ans Herz gelegt, denn zum einen unterstützt Ihr dadurch die Autoren, daß die vielleicht noch mehr Motivation zeigen und mehr tolle Software bringen, zum anderen bekommt Ihr ein sehr tolles Spiel für Euren geliebten Computer und zu guter letzt sei nur noch gesagt: Der Kampf um Ruhm und Ehre kann beginnen...



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

CAVERNIA

In diesem Spiel übernimmst du die Rolle von Teddy, einem Höhlenforscher, der sich total unterfordert fühlt. Es gibt nur noch eine Höhle, die ihn reizen würde und das sind die Cavernia-Höhlen und eben in diesen Tiefen hast du die Aufgabe, Teddy durch die dunklen Gänge zu lotsen und ihm zu helfen, jeweils zum Ausgang zu kommen.

Viele Gefahren stellen sich Dir in den Weg, es fliegen Zapfen von der Decke, der Boden bröselt weg, es gibt diverse Geister und Monster, die die Eingänge bewachen. Vorsicht auch vor den Fallen, die plötzlich unter dem Boden auftauchen, oder den umherliegenden Zapfen, denn all dies kostet jeweils ein Bildschirmleben.



Auf Deinem Weg zum Ausgang solltest Du auch möglichst viele Schätze einsammeln, denn diese bringen viele Punkte auf Dein Konto. So kann man sich lange mit diesem Spiel beschäftigen, denn es hat wahrlich viele Level und da Du auch viele Bildschirmleben bekommst, kannst du etwas länger spielen.

Es gibt nur einen Nachteil: Sobald GAME OVER ist, mußt Du wieder in Level eins anfangen, da gibt's kein Pardon, dies nervt nach einer Weile. Aber CAVERNIA besitzt einen gewissen Reiz, der einen immer wieder dazu verleitet, diese Diskette ins Laufwerk zu legen und kurz zu laden!

Die Grafik ist schön bunt, mehr als genial animiert und sieht lustig aus. Vor allem Teddy ist sehr gut geworden. Es macht richtig Spaß, ihm bei seinen einzelnen Bewegungen zuzuschauen. Auch die restliche Grafik ist sehr gut zu erkennen und bunt. Am Sound wurde dafür gespart, es gibt zwar ein paar nette Soundeffekte, aber eine Melodie sucht man vergebens. Aber das Spiel macht Spaß und fesselt, und das ist schließlich die Hauptsache!

Für Run-And-Jump-Freunde sicherlich wohl das Highlight dieser Ausgabe, alle anderen können es auch mal antesten, ein Fehler ist es sicherlich nicht, denn sobald man sich kurz eingespielt hat, spielt sich CAVERNIA wie alleine, und man sitzt süchtig vor seinem XL/XE und harrt der Dinge die da wohl kommen werden....

Best.-Nr. ATM 16 DM 26,90

THINX

Puzzlespiele gibt es ja wahrlich genug am langen Strand des XL/XE-Softwareufers. Doch es gibt noch kein Spiel, das so wie THINX ist, einem neuen Spiel aus dem Ausland, besser gesagt aus Holland.

"TCC", bekannt durch mehrere Demos haben sich endlich zusammengenommen und haben Ihr Programmierwissen in ein Spiel gesteckt, und es hat sich auch gelohnt, wenn Ihr Euch so dieses Endergebnis anseht. Doch worum geht es eigentlich ganz genau, wenn THINX etwas anderes sein soll, wie alle anderen Puzzlespiele?

Nun, eigenlich ist das ganze schwer zu erklären, doch einfacher zu spielen und wenn man sich so die umfangreiche Anleitung ansieht, kann einem schon Angst und Bange werden. Aber dies alles ändert sich nach den ersten fünf Spielminuten, denn spätestens dann hat THINX einen in seinen Bann gezogen.

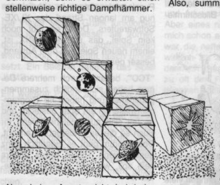
Auf dem Schirm sieht man ein Spiellabyrinth mit vielen Steinen, wo Muster drauf sind. Man muß nun diese Steine mit demselben Muster zusammenfügen und schwupp sind sie weg.

Manchmal muß man auch aufpassen, da es auch drei Steine mit ein- und demselben Muster gibt. Bis jetzt ist ja alles mehr als bekannt, also auch weniger interessant, das kommt erst noch.

Nicht wie bei anderen Spielen dieser Gattung geht es so, daß man quasi die Schwerkraft verschiebt oder ähnliches, es geht immer alles in alle Richtungen, WENN: Eine Steinreihe vorhanden ist, an der man sich entlangbewegen kann, dies können entweder andere Mustersteine oder die Randmauer sein, Hauptsache man kann sich an einer Mauer entlangbewegen.

ATARI magazin - Aktuelle Produkte

Der erste Level ist zum Verstehen des Spielprinzips, der zweite Level wegen der WENN-Option und ab dem dritten Level kommt man ins Schwitzen, denn es erwarten einen stellenweise richtige Dampfhämmer.



Aber keine Angst, nicht bei jedem neuen Spiel müßt Ihr von vorne beginnen, jeder Level hat seinen eigenen Code, den man zu Beginn des Spieles eingeben kann. Die vorhandenen Highscores werden auf der Diskette gespeichert, das eigene Spieldokument geht also nicht verloren...

Lädt man das Spiel (Speedy-tauglich), dann kommt nach ein paar Sekunden ein kleines Titelbild. Per Druck auf die START-Taste wird das Spiel dann geladen, eine Erwähnung wäre dies in der Anleitung schon wert gewesen, aber lieber so, als wenn etwas wichtiges aus dem Spiel vorenthalten werden würde. Man kommt dann direkt ins Spielgeschehen, und es kann loslegen! Hat man sich in eine auswegslose Situation gebracht, kann per Option-Druck der Level wiederholt werden, man verliert aber eines seiner Bildschirmleben!

Die Grafik ist schön geworden, man kann alles klar erkennen, und ein wenig Farbe ist auch im Spiel, sodaß das Ganze grafisch nicht eintönig zu werden droht. Die Musikuntermalung ist auch sehr gelungen und sollte sie mal nerven, kann sie auch per Tastendruck abgeschaltet werden. UND: Wenn die Musik abgeschaltet ist, werden dafür die Soundeffekte, die auch mehr als sehr gut gelungen sind, aktiviert.

Also, summasumarum bietet einem THINX eine Menge Spiel mit viel Spaß, einem fesselnden Prinzip mit netter Grafik und Musik, sodaß ich eigentlich dieses Spiel allen Fans von Denkspielen nur weiterempfehlen kann. Diese werden sich freuen, denn in letzter Zeit ist der Boom der Denkspiele doch stark rückläufig gewesen und man mußte auf viele Spiele verzichten! Aber jetzt gibt es ja THINX. Ich denke, daß Ihr auch positiv davon überrascht sein werdet. Auf jeden Fall sehr zu empfehlen!

Best.-Nr. ATM 17 DM 26,90

WORLD SOCCER

Nachdem der Sommer-Hit "FANTASTIC SOCCER" ausverkauft ist, können wir Euch nun ein weiteres Spiel dieser Kategorie vorstellen. Bei diesem neuen Spiel handelt es sich aber nicht um ein aktives Fußballspiel, sondern um ein Managerspiel. Am Anfang kann man sich das Fußballteam seiner Wahl heraussuchen, mit dem man sich in den Kampf wagen will.

Das Spiel selbst ist wieder komplett über den Joystick gesteuert, alles ist mit Menüs und Icons aufgebaut und es werden nahezu keine Englisch-Kentnisse vorausgesetzt. Und selbst wo Worte stehen, kann man eigentlich aus dem Anblick des Schirmes herausbekommen, um was es bei diesem Menü geht, spielerisch gibt es also keine Einschränkung.



Man kann wirklich großen Einfluß auf das Spiel selbst ausüben. Man kann Leute einkaufen und verkaufen, einsetzen, auf die Reservebank setzen, kranke Spieler austauschen und und und. Den Spielstand kann man abspeichern und später wieder einladen, sodaß auch Mamutspiele keine Probleme bereiten.

Das Tagesspiel selbst kann man sich entweder in der Kurzform zeigen lassen oder ausführlich quasi wie ein berichtender Fernsehreporter, der die wichtigsten Geschehnisse herausnimmt und diese auf dem Bildschirm dokumentiert.

So beginnt man also in der "Division 3" und sollte sich langsam nach oben kämpfen. Es kann ein langer und beschwerlicher Kampf werden, aber abspeichern ist möglich, wieder laden dadurch auch und überhaupt fesselt dieses Fußballspiel doch sehr, denn erstens gibt es fast keine Spiele dieses Genres auf dem XL/XE, zum anderen mit dieser Aufmachung und Spielbarkeit nahezu unerreichbar, und in letzter Zeit ist kein gutes Managerspiel erschienen und Fußball macht ausnahmsweise auch mal Spaß.

Denn es ist auch Köpfchen gefragt, ohne das geht wirklich nichts und da ohne Moos nix los ist, muß man auch immer auf die Bank aufpassen, die richtigen Spieler verkaufen, damit man sich vielleicht einen neuen sehr guten Mann leisten kann, der das Team an die Spitze bringt.

ATARI magazin - SYZYGY 1/95

Kurz ausgedrückt würde ich der Einfachheit halber sagen, daß es sich bei WORLD SOCCER um ein sehr gutes Spiel handelt, das sicherlich viele XL/XE-Fans begeistern wird. Für lange Abende sicherlich ein interessantes Spiel, das nicht langweilig zu werden droht.

Best.-Nr. ATM 18 DM 26,90

SYZYGY 1/95

Die neuste Ausgabe des Diskettenmagazins ist da - und wer sie erhält, auf den warten einige Überraschungen. So steht erstmal auf dem Diskettenumschlag, daß versehentlich die Demo Intel Outside auf dieser Diskette auch auf dem neuen PD-Mag sei und deshalb mit dem nächsten Ausgabe eine Extra-PD zugeschickt werde. Doch interessanterweise befindet sich statt dieser die Demo "Bitter Reality" auf dem PD-Mag. Hier scheint es also ein Mißverständnis gegeben zu haben. (PPP: Es liegt kein Irrtum vor. Wenn man beide Demos bis zum Ende verfolgt, erkennt man, daß das angesprochene Demo auf dem PD-MAG und auf SYZYGY identisch sind).

Nach dem Booten der Diskette gibt es eine neue Überraschung: Ein Intro wird gezeigt, das neben guter Musik auch grafisch einiges zu bieten hat: Farbröhren, zwei Scroller und in der Mitte das Wort SYZYGY, wo durch jeden Buchstaben auch noch ein Regenbogen-DLI läuft. Außerdem ist da das Magazinlogo, das über den Bildschirm wandert und sich immer wieder zerteilt und zusammensetzt. Dieses kleine Meisterwerk stammt von Andre Heinze (Vega), der sie optisch und akustisch prima in Szene gesetzt hat. Ein ordentliches Intro für ein Magazin ist auf jeden Fall ein Vorteil, denn es macht es gleich viel interessanter.

Mit START geht es dann weiter. Nanu, was sieht man denn plötzlich danach? Ein Bild in Graphics 15 von Robert Kern mit einer lustigen Figur. Offenbar gibt es doch noch Leser, die sich gern aktiv am Magazin beteiligen, und es bleibt nur zu hoffen, daß sich dadurch auch andere Leute motiviert fühlen, mal einen Beitrag für das Magazin zu leisten.

Nach diesen optischen und akustischen Leckerbissen befindet man sich wieder wie gewohnt im Inhaltsverzeichnis. Hier wurde ein kleiner Fehler behoben, denn jetzt kann man die Musik wirklich mit einer Taste aus- und anstellen. Will man es ausdrucken, erscheint auch der Schriftzug "SYZYGY", man sieht also, daß die Autoren tatsächlich einiges verbessern konnten. Dafür gibt es in dieser Ausgabe allerdings kein Impressum.

Im Vorwort begrüßt Markus wieder alle Leser und weist darauf hin, daß auf Wunsch der Leser die Textmenge reduziert worden sei. Dann klagt er wieder wegen "Nörgelei" und erwähnt den jetzt wieder lieferbaren Sounddigitizer. Außerdem gelte noch das alte Impressum. Allerdings ist es doch etwas ungünstig, daß es fehlt, denn wer neu dabei ist, nun einen Text verfaßt hat und schicken will, hätte schnell im Impressum nach der

ATARI magazin - aktuelle Produkte

Adresse sehen können. Aber notfalls kann man so einen Beitrag ja auch direkt an den Verlag Rätz schicken, der ihn dann an Markus weiterleitet (sollte aber wirklich nur gemacht werden, wenn es nicht anders geht, weil es etwas umständlich ist).

Der erste Bericht handelt von der XL/XE-Mania in Stuttgart. Was verbirgt sich nun unter diesem ominösen Wort? Ganz einfach, es soll eine XL/XE-Messe stattfinden, allerdings keine, wie man sie gewohnt ist, sondern jeder soll sich aktiv daran beteiligen können, in verschiedenen Projektgruppen, z.B. Hard- und Softwarevorstellung, Diskussionen, Spielewettbewerb usw. usw. Aber es komme auf die Resonanz an, denn nur bei einer größeren Nachfrage könne diese Messe organisiert werden. Außerdem sollen alle schreiben, was sie von dieser Messe erwarten.

Die Idee für eine solche, mit den Wünschen der ATARI-Fans gestaltete Messe wäre wirklich etwas Neues und bestimmt nicht schlecht, wenn sie tatsächlich stattfinden könnte.

Im folgenden Text kann man wieder einige Witze lesen, dann steht im Inhaltsverzeichnis: "JHV des ABBUC 1994". Kaum angewählt, sieht man statt eines längeren Berichtes nur ein paar Zeilen vor sich, in denen steht, es gäbe keinen Bericht, die JHV sei nicht mehr das, was sie einmal war, die Szene sei tot. Mehr würde er (Markus) nicht dazu sagen, da sonst alle auf ihm herumhacken würden.

Wie bitte??? Also mal ehrlich, ganz ohne Verurteilung, aber kann man in einem Textmagazin einen Bericht ankündigen und ihn dann nur deshalb nicht schreiben, weil man mit kritischen Anmerkungen seitens der Leser rechnen muß? Ich meine, auch wenn es nicht immer angenehm ist, aber eigentlich wird ein Magazin dadurch doch erst richtig interssant, wenn man andere Meinungen liest, und außerdem sollte er sich doch freuen, wenn sich Leser dazu äußern (er will doch Beiträge haben, oder?).

Frust über Kritik ist hier wirklich fehl am Platz, also wäre es doch ganz gut, wenn der Bericht über die ABBUC-JHV nachträglich noch geschrieben werden könnte.

Nun gibt es eine neue Rubrik, die sich "Adventure-Corner" nennt. Hier sollen in den nächsten Ausgaben Lösungen zu bekannten und neuen Adventures vorgestellt werden. Dies ist eine gute Idee, da es zwar viele Leute gibt, die sich für Adventures interessieren, aber nicht alle haben die Zeit, sich stundenlang mit der Problemlösung zu beschäftigen (ich übrigens auch nicht). Somit kann man sich also viel Aufwand ersparen, wenn man in dieser Rubrik nachsieht, wie der Lösungsweg aussieht.

Auf die Demo auf der zweiten Seite wird im nachfolgenden Text eingegangen.

Dazu wird kurz jeder Demoteil vorgestellt, damit man ungefähr weiß, was einen erwartet. Außerdem wird gefragt, ob die Leser mit dieser Vorstellung einverstanden sind, hier haben also alle die Möglichkeit, etwas dazu an die Redaktion zu schreiben.

Es werden nun kurz einige Danksagungen geäußert. Diese betreffen hauptsächlich den Intro-Programmierer und den Titelbild-Zeichner.

Offenbar haben die Aufforderungen von Markus an die Leser, sich doch etwas mehr zu äußern, Wirkung gezeigt, denn das Leserforum ist erstaunlich umfangreich und umfaßt drei Teile, auf dessen Inhalt ich nicht ausführlich eingehen werde, da die Texte sehr unterschiedlich sind.

ATARI magazin - aktuelle Produkte

Samplerfreunde können sich jetzt über den SOUNDSAMPLER 4BIT informieren, mit dem man digitalisierte Geräusche (Sprache, Musik etc.) in Basic- und Assemblerprogramme einbinden können und der recht unkompliziert sein soll. Zu beziehen ist er über Powersoft (Markus Rösner).

Es kommen nun die Spieletests an die Reihe. Angefangen wird mit AXILOX (ein Rechenspiel).

Der nächste handelt von CRYSTAL CASTLES (ein Pac Man-ähnliches Spiel), MIDNIGHT (ein Labyrinthspiel) und dem Oldie SERPENTINE (dies hat nichts mit Serpentinen zu tun, sondern dieses englische Wort meint nichts weiter als "gewunden, kurvenreich"). Und das hat auch seinen Grund, denn hier hat man es mit einem Labyrinth und drei großen Würmern zu tun, wobei man die Aufgabe hat, diese nach und nach aufzufressen. Daß es dabei noch einiges zu beachten gibt, versteht sich von selbst.

Der letzte Text ist (wie üblich) die Vorschau auf die nächste Ausgabe. Dabei wird wieder um verstärkte Mithilfe der Leser gebeten, die ihre Artikel nicht nur per Brief oder Postkarte, sondern jetzt auch per Fax verschicken können (leider ist, wie gesagt, die Adresse nicht angegeben, wer sie aber braucht, schaut am besten im Bericht über den Soundsampler 4Bit nach.

Fazit: In dieser Ausgabe ist wieder für viele (Spieler, Adventurefans, Hardware-Interessierte, Demofreunde etc.) etwas dabei, und die Witze sowie Bilder lockern das Ganze etwas auf.

Außerdem gibt es wieder eine Demo der Spitzenklasse zu sehen und das Intro ist ebenfalls sehenswert. Wer also informiert werden und gleichzeitig sehen will, was man alles aus dem ATARI XL/XE herausholen kann, der ist bei dieser Syzygy-Ausgabe genau richtig.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 323 DM 9,-

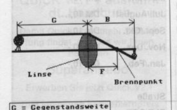
Programmiersprachen

Programmiersprachen Teil VII

In dieser Folge wird ein Draper-Pascal-Programm von unserem Leser Kristian Häring vorgestellt, dem ich an dieser Stelle dafür danken will.

Das Programm berechnet, je nach den gegebenen Werten, die Bildweite, die Brennweite oder die Gegenstandsweite. Die Bildweite ist die Entfernung zwischen der Linse und der Stelle, an dem ein Bild scharf wird. Bei der Augenlinse ist die Bildweite konstant, da der Abstand zwischen Linse und Netzhaut konstant ist.

Durch Verändern der Brennweite, die die Distanz zwischen dem Brennpunkt und der Mittelebene der Linse angibt, können wir Gegenstände in verschiedenen Entfernungen scharf sehen. Der Brennpunkt wird die Stelle genannt, an der ein parallel zur optischen Achse einfallendes Lichtbündel nach dem Durchgang durch die Linse konzentriert (gesammelt) wird. Der Abstand zwischen dem Gegenstand und der Linse wird Gegenstandsweite genannt. Die Grafik soll das ganze zum leichteren Verständnis des oben geschriebenen veranschaulichen (siehe Kasten).



Quelltexterläuterung

Die ersten 4 Zeilen stellen den sogenannten Programmkopf dar, hier wird der Programmname angegeben und zudem werden die Variablen F, G und B vom Typ REAL, also reelle Zahlen, und die Variable CODE vom Typ INTEGER, also eine ganzzahlige Zahl, deklariert. In den Zeilen 5 bis 41 folgt der Anweisungsteil des Programms.

Zuerst werden Benutzungshinweise ausgegeben (Zeile 6-15), danach soll der Benutzer seine Entscheidung eingeben (Zeile 16). Abhängig von der Eingabe des Benutzers werden entweder die Anweisungen der Zeilen 19-25, falls die Bildweite berechnet werden soll, die Anweisungen der Zeilen 26-32, falls die Gegenstandsweite berechnet werden soll, oder die Anweisungen der Zeilen 33-39 ausgeführt, falls die Brennweite berechnet werden soll.

In den drei Anweisungsblöcken wird der Benutzer jeweils aufgefordert die gegebenen Werte einzugeben und aufgrund dieser Werte wird dann mittels einer Formel die gesuchte Größe berechnet. Zum Schluß wird dann das Ergebnis ausgegeben.

Im nächsten Heft wird die Programmiersprache Forth vorgestellt. Im darauffolgenden Heft werden weitere Programme von Kristian Häring vorgestellt.

Rainer Hansen

Pascal-Programm

```
 1:PROGRAM LINSENGLEICHUNG;
 2:(* WRITTEN BY KRISTIAN HAERING *)
 3:VAR F,G,B:REAL;
 4:    CODE:INTEGER;
 5:BEGIN
 6:GRAPHICS(0);WRITELN;
 7:WRITELN('      *** LINSENGLEICHUNG ***     ');WRITELN;
 8:WRITELN(' [b] = Bildweite');
 9:WRITELN(' [f] = Brennweite');
10:WRITELN(' [g] = Gegenstandsweite');WRITELN;
11:WRITELN;
12:WRITELN('Gegeben sind f und g  : Code 0');
13:WRITELN('Gegeben sind f und b  : Code 1');
14:WRITELN('Gegeben sind b und g  : Code 2');
15:WRITELN;
16:WRITE('Geben Sie den Code ein: ');READLN(CODE);
17:WRITELN;WRITELN;
18:CASE CODE OF
19:  0: BEGIN
20:     WRITE('Brennweite f            : ');READLN(F);
21:     WRITE('Gegenstandsweite g      : ');READLN(G);
22:     WRITELN;WRITELN;
23:     B:=G*F/(G-F);
24:     WRITELN('Die Bildweite betraegt : ',B:1:3);
25:     END;
26:  1: BEGIN
27:     WRITE('Brennweite f            : ');READLN(F);
28:     WRITE('Bildweite b             : ');READLN(B);
29:     WRITELN;WRITELN;
30:     G:=B*F/(B-F);
31:     WRITELN('Die Gegenstandsweite betraegt : ',G:1:3);
32:     END;
33:  2: BEGIN
34:     WRITE('Bildweite b             : ');READLN(B);
35:     WRITE('Gegenstandsweite g      : ');READLN(G);
36:     WRITELN;WRITELN;
37:     F:=G*B/(G+B);
38:     WRITELN('Die Brennweite betraegt : ',F:1:3);
39:     END;
40:END;
41:END.
```

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

Wichtig: Hier handelt es sich um die absoluten Wahnsinnspreise.

Auslieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht.

ACHTUNG: Die Auslieferung erfolgt nach Bestelleingang.

Restposten		
Spider/Snap 2	AT 72	DM 12,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	AT 82	DM 12,00
Happy Set 3	AT 176	DM 7,00
Happy Set 4	AT 177	DM 7,00
Jinks	AT 188	DM 12,00
Numtris	AT 226	DM 5,00
Speed Fox	AT 252	DM 12,00
Boing II	AT 253	DM 9,90
Hart Hat Mack	AT 255	DM 12,00
Dracula the Count	AT 257	DM 15,00
Deluxe Invaders	AT 256	DM 9,90
Despatch Raider	AT 267	DM 15,00
Plastron	AT 163	DM 15,00
Galaxi Barkonid	AT 166	DM 12,00
Atomics	AT 101	DM 9,90
Mission Zircon	AT 215	DM 12,00
Final Legacy	ATM 1	DM 12,00
Galaxian	ATM 2	DM 12,00
Ballblazer	ATM 3	DM 12,00
Hardball	ATM 4	DM 12,00
Rescue on Fractalus	ATM 5	DM 12,00
The Living Daylights	ATM 9	DM 12,00
The Last Guardian	PL 14	DM 12,00
Forth Handbuch	AT 114	DM 6,00

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten, Tel. 07252/3058

Polen Games		
Captain Gather	PL 1	DM 14,00
Darkness Hour	PL 2	DM 14,00
Hydraulik/Snowball	PL 3	DM 14,00
Miecze Valdgira 1	PL 4	DM 14,00
Miecze Valdgira 2	PL 5	DM 14,00
Robbo	PL 6	DM 14,00
Vicky	PL 7	DM 14,00
Lasermania/Robbo Con.	PL 8	DM 12,00
The Convicts	PL 9	DM 14,00
Humanoid	PL 10	DM 14,00
Kult	PL 11	DM 14,00
Loriens Tomb	PL 12	DM 14,00
Magic Krysztalu	PL 13	DM 14,00
Smus	PL 15	DM 14,00
Zeus	PL 16	DM 14,00
Klatwa - The Curse	PL 17	DM 17,00
Czaszki/Electra	PL 18	DM 17,00
Lizard	PL 19	DM 14,00
Knock	PL 20	DM 17,00
Deimos	PL 22	DM 17,00
Syn Boga Wiatru	PL 24	DM 17,00

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**

Bestellen Sie gleich, nur so können Sie sicher sein, alle Ihre gewünschten Artikel zu erhalten!!!

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und

Sie machen ein Super-Schnäppchen!

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 — DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 — DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird. Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283 — DM 19,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 — DM 128,-

Speedy XF der Superspeeder

Was in der gesamten Technikwelt noch vor einem Jahr für unmöglich gehalten wurde, einen Speedy 1050 kompatiblen Speeder für das ATARI Laufwerk XF551, ist inzwischen zum Standard geworden!

Diese Superhardwareerweiterung wird in Ihre XF551 eingebaut und macht aus Ihrer XF ein neues mit allen Leckerbissen ausgestattetes Laufwerk. Sozusagen eine Floppy 2000-II mit noch mehr Komfort, noch besserer Softwareunterstützung wird aus Ihrer XF.

Indexlochumgehung?? Gehört der Vergangenheit an! Datenübertragung zu langsam?? Dank des 32KB(!!) großen Zusatzrams auf der Platine sind Übertragungsraten bis zu 96000 Baud möglich!! Software zur Laufwerkssteuerung im ROM, Bibo-DOS im ROM, Copy 2000 2.5x zum Highspeedkopieren von allen Dichten (Single, Medium, Doubel und Quad) im ROM der Floppy.

Dichtenerkennung wird bei der Speedy XF genau wie bei einer 1050 sofort nach dem Einlegen der Diskette selbsttätig vom Laufwerk durchgeführt. Kopieren von Kopiergeschützter Software? Mit der Speedy XF kein Problem.

Der hohe Preis von 179,- DM, welcher der Leistungsfähigkeit des Speeder in jedem Fall gerecht wurde, war ein Grund diese Investition zu verschieben.

Wir konnten den Preis für Sie nochmals senken. Statt der 179,- DM zahlen Sie nur noch 149,- DM. Damit nicht genug. Das später fertiggestellte MS-Copy für Speedy XF, welches zum Einzelpreis von 24,90 DM zu haben ist, packen wir zum "Nulltarif" oben drauf.

Also zugreifen, solange dieses Angebot gilt. Noch einmal:

Bis zu 96000 Baud Übertragungrate

Bibo-Dos mit allen Tools enthalten

Bibo-DOS zusätzlich im ROM

Copy 2000 im ROM

Floppysetup im ROM

MS-Copy zum kopieren, kopiergeschützte Software enthalten

Indexlochabfrage entfällt

32KB Zusatzram on Board

64KB ROM on Board

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Ausführliches Handbuch in deutscher Sprache

und vieles mehr zum Superpreis für unsere Kunden

Speedy XF 149,- DM incl. MS-Copy für XF

Best.-Nr. AT 284 DM 149,-

256KB für alle XL/XE

Für die bekannte Ramdisk "Megaram III" können wir Ihnen zum Jahresabschluß ein Superangebot machen. Der Preis wurde in Zusammenarbeit mit dem Hersteller noch mal gesenkt. Noch einmal kurz die technischen Daten:

256KB Ramdisk voll kompatibel zum 130XE Standard.

Einbau in alle XL/XE mit mindesten 64KB Ram (Ausnahme Game Console).

Bibo-DOS im Lieferumfang enthalten.

Tools zur Ramdisknutzung und Test auf Disk dabei

Ausführliche Anleitung in deutscher Sprache

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Sonderpreis 129,- DM

Best.-Nr. AT 250 DM 129,-

Bibomon XL/XE

Auch hier ist wieder eine Preissenkung zu melden. Der bekannte Hardwaremonitor (Beschreibung siehe an anderer Stelle in dieser Ausgabe) wurde nun für Sie im Preis gesenkt. Natürlich ohne Einbußen in Qualität und Funktionsumfang.

Bibomon XL/XE

Best.-Nr. AT 244 DM 99-

Bibomon XL/XE incl. Biboassembler im ROM

Best.-Nr. AT 262 DM 119,-

SIO-Kabel

Wir haben wieder einen größeren Posten der ATARI Datenkabel reinbekommen. Ob nun als Reserve oder zum Basteln, ein Datenkabel sollte in jedem ATARI Haushalt zur Verfügung stehen. Diese 13poligen Kabel (z.B. Anschluß Floppy an Computer) sind nun eine echte Rarität, sichern Sie sich zum kleinen Preis Ihr Exemplar. Das ganze liefern wir in der Weltrufqualität von Lindy. Preis per Stück 15,- DM.

Best.-Nr. RP 7 DM 15,-

SIO-Buchsen

Sie kennen sicherlich die Buchsen an Ihrem Computer, Ihrer Floppy, welche mittels des Datenkabels miteinander verbunden werden. Auch hiervon haben wir einen Restposten für Sie auftreiben können. Diese Buchsen werden weltweit schon seit vielen Jahren nicht mehr produziert, umso mehr können freuen wir uns, diese Exoten bei uns im Angebotssortiment zu haben. Für alle Bastler sicherlich ein Leckerbissen. Angebot gilt so lange der Vorrat reicht.

Best.-Nr. AT 321 DM 10,-

SIO-Stecker

Das Gegenstück zur Buchse ist der Stecker, auch hiervon haben wir einen großen Posten zum günstigen Preis für Sie ergattern können. Die Ausführung ist in der Super Lindy-Qualität zu haben. SIO-Stecker Stück 5,- DM.

Best.-Nr. AT 322 DM 5,-

Leitfaden III

In dieser Folge will ich Ihnen Regeln zur Wahl der Programmiersprache ans Herz legen:

Regel 9

Wählen Sie die passende Programmiersprache

Fragen Sie sich, welche Fähigkeiten für Ihr Programm besonders wichtig sind:

* maximale Geschwindigkeit (z.B. wegen zeitaufwendigen Grafiken)

* minimaler Speicherbedarf (besonders wichtig bei Programmen mit großen Datenblöcken)

* leichte Änderbarkeit (beispielsweise wegen sich ständig verändernden Bedingungen)

* Fließkommazahlen oder Festkommazahlen

* komplizierte mathematische Formeln leicht verarbeiten können

* vielfältige Möglichkeiten zur Stringverarbeitung (wichtig für Datenbanken)

* mächtige Grafikbefehle

* bitweiser Zugriff auf Daten

* Verarbeitung von Listen

* hardwarenahe Programmierung

Regel 10

Stellen nur wenige Teile des Programms hohe Anforderungen an bestimmte Fähigkeiten der Programmiersprache

Wenn Sie beispielsweise Maschinensprache nur für die Interruptprogrammierung benötigen und der restliche Teil des Programms keine zeitkritischen Routinen besitzt, wäre es Unsinn, das ganze Programm in Maschinensprache zu programmieren.

Sie können Ihr Hauptprogramm in Basic schreiben und die wenigen zeitkritischen Teile in Maschinensprache.

Regel 11

Programme für wissenschaftliche und komplexe mathematische Probleme schreiben Sie am besten in Pascal oder Basic.

Pascal und Basic unterstützen von Haus aus Fließkommazahlen, deshalb eignen Sie sich besonders für solche Problemstellungen. Ein Problem könnte nur die Ausführungsgeschwindigkeit sein. Wenn immer wieder die gleichen Formeln verwendet werden, kommen auch andere Sprachen, wie ACTION!, C, FORTH oder Quick in Betracht, denn dann "lohnt es sich" die Fließkommaarithmetik in Festkommaarithmetik "umzuschreiben".

Regel 12

Für Graphikprogramme wählen Sie Assembler, ACTION!, Forth oder Quick, da nur sie die nötige Geschwindigkeit bieten.

Solche Programme benötigen meistens viel Speicher und hohe Ausführungsgeschwindigkeiten, deshalb sind Basic und Pascal in den meisten Fällen nicht passend.



Regel 13

Wenn Sie ein Computerneuling sind, lernen Sie zuerst Basic und versuchen darin Ihre ersten Programme zu schreiben.

Obwohl Pascal als klassiche Schulsprache gelehrt wird, lassen Sie am Anfang die Finger davon. Der Anfänger braucht ein schnelles Feedback, um rasch Fortschritte zu machen. Deshalb halte ich alle Compilersprachen für Anfänger ungeeignet.

Basic ist die mit Abstand am weitesten verbreitete Sprache auf unseren Ataris. Lernen Sie es dehalb zuerst. Wenn Sie sich sicher in Basic fühlen, können Sie sich an andere Sprachen "heranwagen".

Rainer Hansen

Leitfaden IV

In dieser Folge gebe ich Ihnen Hinweise zur Erstellung lesbarer Programme. Von Anfängern wird oft unterschätzt, wie wichtig gut lesbare Programme sind.

Bei kurzen Programmen mag die Lesbarkeit eine geringe Rolle spielen. Doch selbst hier kann es schon Probleme, wie beispielsweise bei in Maschinensprache oder in Assembler geschriebenen Programmen, geben.

War während der Programmentwicklung noch alles klar und einleuchtend, kann man nach ein paar Monaten den Programmcode schon nur noch mit erheblicher Mühe verstehen, wenn nicht eine gute Kommentierungstechnik angewendet wurde. Teamarbeit ist ohne diese schon von vorneherein zum Scheitern verurteilt.

Regel 14

Organisieren Sie Ihr Programm in Abschnitte

Jeder dieser Abschnitte sollte mit einer kurzen Beschreibung der Funktion beginnen. Diese Funktionsbeschreibung sollte so prägnant und

kurz sein, daß Sie auf einen Blick den Zweck des Abschnitts erkennen können. Gerade hier zeigt sich, ob Sie Ihr Programm verstanden haben.

Regel 15

Teilen Sie das Programm auf

Jedes Programm läßt sich in mindestens 3 Teile dividieren:

* Dateneingabe
* Verarbeitung
* Datenausgabe

Als Zerlegungskriterien bieten sich, neben der Sequenz (Reihenfolge der Befehlsaufrufe) und der Programmstruktur (Schleifenstrukturen, bedingte Verzweigungen), die von Parnas entwickelten Kriterien an:

* mögliche (wenn auch momentan nicht geplante) Wiederverwendung und

* mögliche (wenn auch momentan nicht geplante) Änderung

Komponenten (=Teile) stellen somit eine Sammlung von gewöhnlich sehr kleinen Routinen dar, die gemeinsam Informationen über einen Aspekt des Problems beinhalten.

So ließe sich der Prozeß "Spülen" in die Komponenten "Geschirr", "Spülmischung", "Handtuch", "Reinigungsapparat", "abtrocknen", "spülen" und "herstellen" zerlegen.

Der Reinigungsapparat, ob nun Schwamm, Bürste oder Spülmaschine, könnte geändert werden, ohne daß eine andere Komponente davon betroffen wäre.

Es werden in den Komponenten also Informationen versteckt, damit Änderungen möglichst geringe und überschaubare Effekte auf den Code haben.

Regel 16

Anweisungen, die zusammen gehören, sollen zusammen stehen

So sollten Datendefinitionen zusammen stehen, Anweisungen zur Lösung eines speziellen Problems oder Ein-/Ausgabebefehle. Diese sollten in Komponenten oder Unterkomponenten eingeteilt werden.

Regel 17

Fügen Sie Leerzeilen zwischen Programmabschnitten ein

Zu einer guten Organisation gehört auch die deutliche Kennzeichnung von Abschnitten.

Regel 18

Überlegen Sie sich das Programmaussehen

Wählen Sie sich eine einheitliche Form. Schreiben Sie keine ultralangen Ausdrücke, und vermeiden Sie lange Programmstücke ohne Kommentierung.

Legen Sie eine maximale Zeilenlänge fest, an die Sie sich auch halten. Eine lange Zeile schreiben Sie besser in mehrere kürzere.

Trennen Sie die Zeilen nicht irgendwo, sondern überlegen Sie sich logische Trennstellen.

Bauen Sie längere Programme wie ein Buch auf - mit Inhaltsverzeichnis, Kapiteln, Abschnitten und was sonst noch dazu gehört.

Regel 19

Rücken Sie Zeilen ein

Rücken Sie alle Schleifenanweisungen, alle verschachtelten Schleifen und Codes in bedingten Verzweigungen ein. Verwenden Sie dabei ein konstantes Format, wie z.B. immer 3 Leerzeichen o.ä.

Rainer Hansen

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe wieder interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 3/95

erscheint Ende April

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/94

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 40,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. PDM 1-6/94 DM 40,-

SYZYGY 1-6/94

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 30,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. Syzygy 1-6/94 DM 30,-

PD-MAG Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/95 DM 25,-

SYZYGY Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/95 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058